

LUNAR

THE SILVER STAR & ETERNAL BLUE

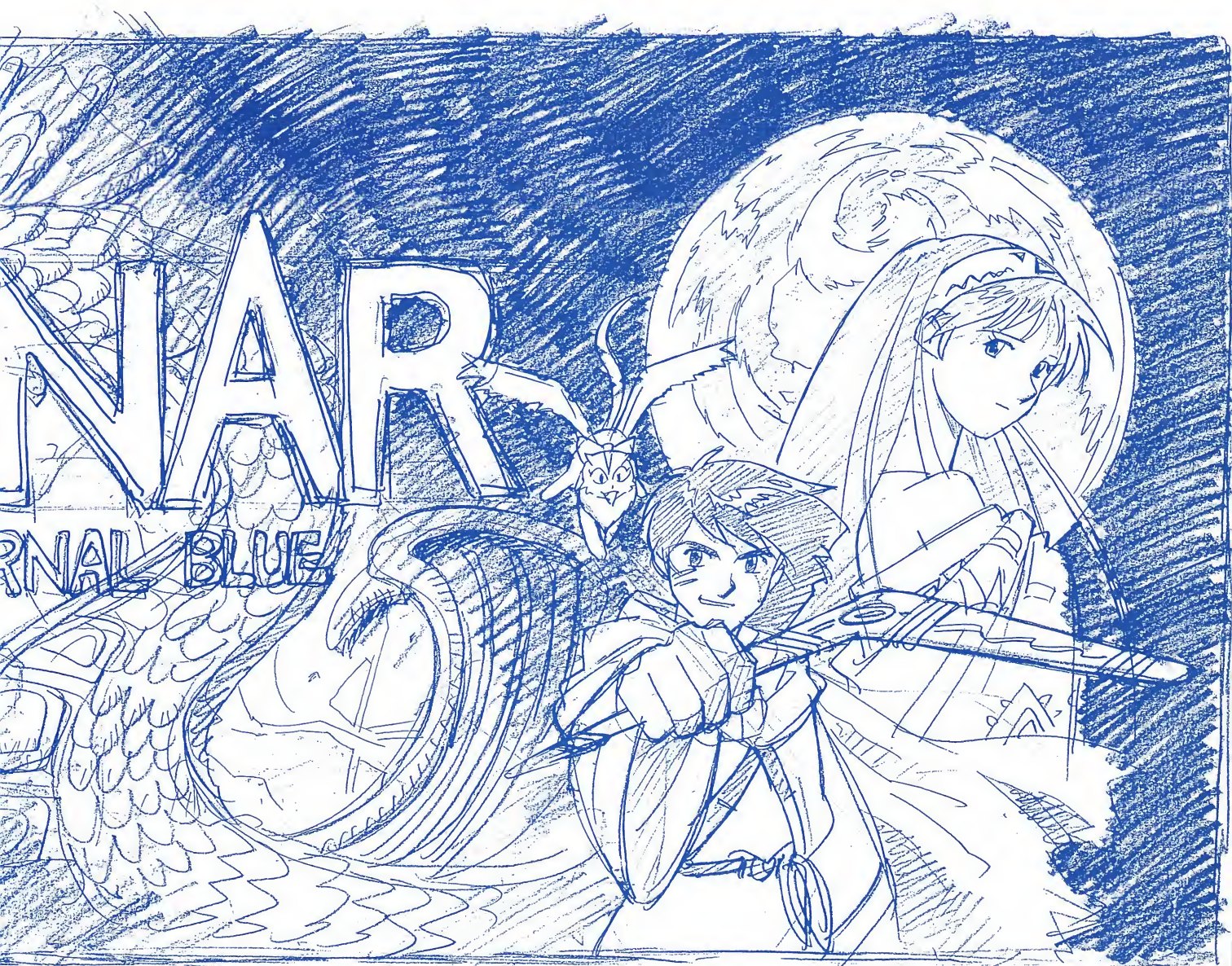
公式設定資料集



LUNAR

THE SILVER STAR & ETERNAL BLUE

公式設定資料集



LUNAR

THE SILVER STAR & ETERNAL BLUE

公式設定資料集

CONTENTS

P4

LUNAR ETERNAL BLUE CHARACTERS LUNARII キャラクター設定

- 6……ルーシア
- 12……ヒイロ
- 16……ジーン
- 20……ロンファ
- 24……レミーナ
- 28……ルビィ
- 31……ナル
- 33……ゲン
- 34……レオ／マウリ
- 38……ライナス／ボーガン／偽アルテナ
- 40……ガレオン
- 43……ゾファー
- 48……白竜
- 50……赤竜
- 52……青竜
- 54……黒竜

P56

LUNAR ETERNAL BLUE 世界設定

- 58……ETERNAL BLUE 世界設定を終えて……／イラスト・文 佐藤 肇
- 60……ヒイロの家／青き塔／ラーパ
- 62……バルガン
- 64……ダルトン／ノート／カーニバル
- 66……古代遺跡／キカイ山／ヴェーン
- 68……ネオヴェーン／ボーガン船
- 70……ホーン公国／セレカム
- 72……ザバック／ペンタグリア
- 76……古えの塔／星屑の塔
- 77……未使用デザイン案

P81

LUNAR ETERNAL BLUE 制作プロセス

- 82……初期設定画集
 - LUNARIIができるまで
 - 佐藤 肇×赤司雄俊ロングインタビュー
 - 宮路洋一インタビュー
 - 富 一成インタビュー
- 96……LUNAR THE SILVER STAR あの人は今……
 - 重馬 敬×窪岡俊之ロングインタビュー
- 104……LUNARII 声優紹介
- 106……Two-Fiveインタビュー
- 109……LUNARに関する30の質問／解答 重馬 敬
- 112……COLUMN

PII3 LUNAR ETERNAL BLUE CONTINUETY

- 114.....オープニング
- 115.....ルーシア降臨／ルーシアの着替え
- 116.....艦上のルーシアとヒロ／ルーシアVSゾファー
- 118.....エンディング
- 119.....エピローグ

PI20 LUNAR THE SILVER STAR CHARACTERS LUNARI キャラクター設定

- 122.....アレス
- 124.....ルーナ
- 126.....ミア
- 127.....ナッシュ
- 128.....ジェシカ
- 129.....キリー／ラムス
- 130.....ナル／ダイン
- 131.....テムジン／ピリア
- 132.....レイク／マイト／バタネン
- 133.....メル／レミリア／ゼノビア
- 134.....ガレオン

PI36 CEL-ART ポスター、広告、ジャケットに使われたセル画集



COVER ILLUSTRATION / 窪岡俊之 COVER DESIGN / 村田雅英



Illustration / Akari Funato



• LUNAR ETERNAL BLUE •

CHARACTERS

それぞれの悩みを抱えつつも旅を進めていくパーティーキャラ達。
そして旅の中で出会う人々……。ここでは彼ら登場人物を検証していく。
なお主なキャラは窪岡俊之氏のデザインだが、
ゾファーと偽四竜は佐藤 肇氏、四竜は前山真宏氏がデザインしている。

LUCIER

PARTY CHARACTERS ルーシア

青き星から舞い降りた
不思議な美少女

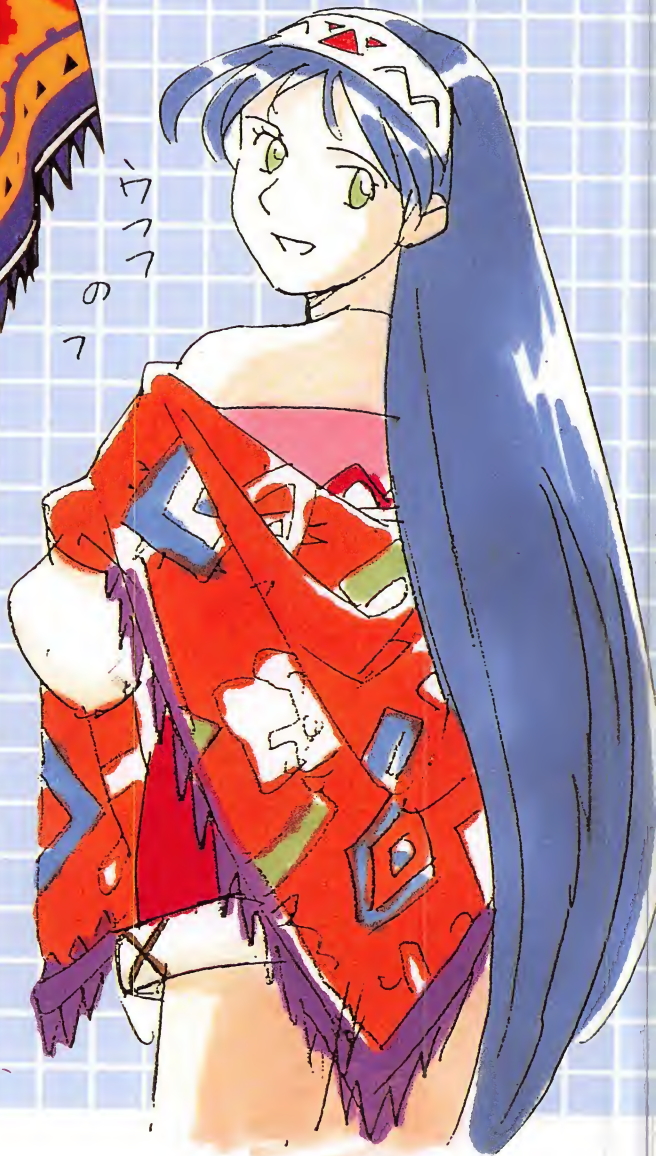
青き星の再生という使命を背負う少女。ルナの機を察知し女神アルテナに会うためルナに降り立った彼女だが、人と関わった経験がないため周囲の人々には不思議な印象を与えがち。だが人々の優しさや力強い面を知るにつれ人間らしさを取り戻していく。ラストで見るヒロへの泣き笑いは印象的。

出身地……………青き星

年齢……………不詳

趣味……………歌を歌うこと

備考…………女神アルテナとの関係からすると彼女もまた青き星の女神か？



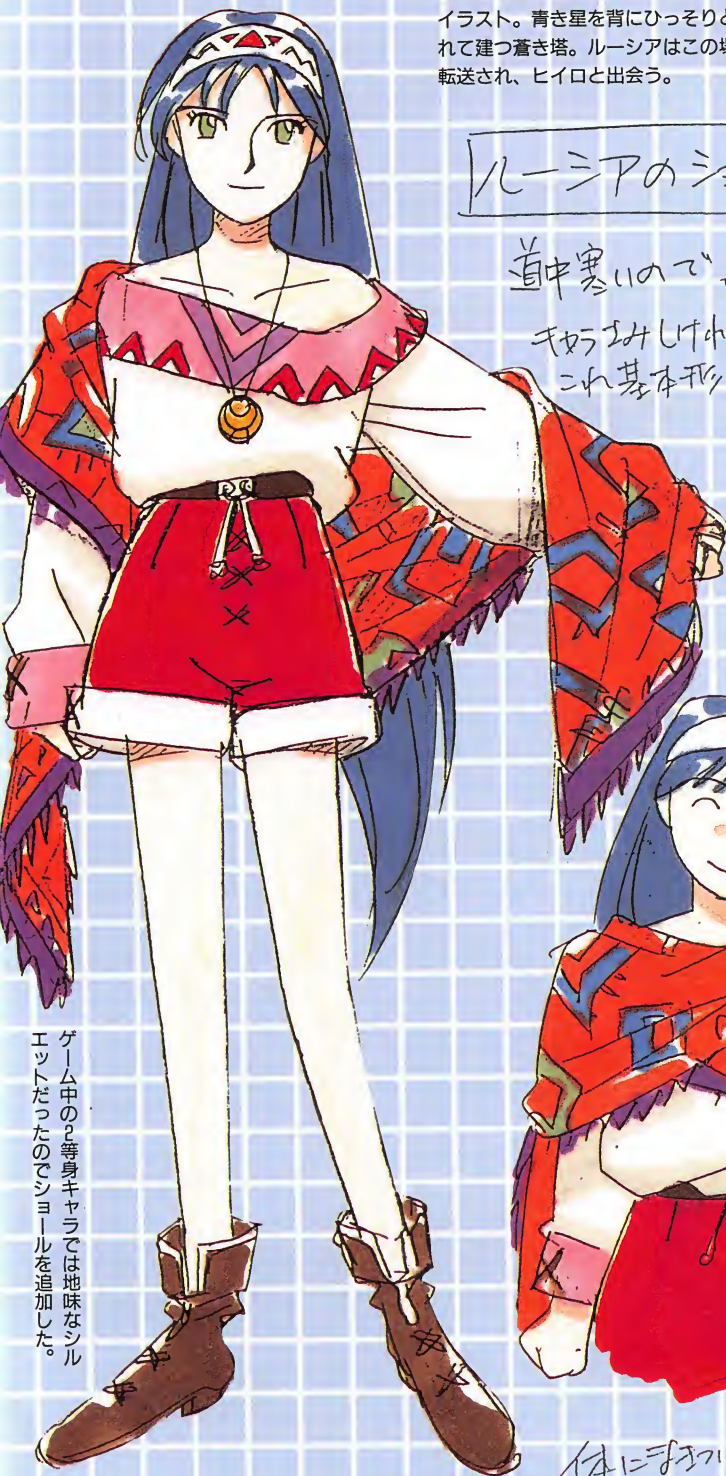


蒼き塔と青き星の相関を表したイメージイラスト。青き星を背にひっそりとさびれて建つ蒼き塔。ルーシアはこの場所へ転送され、ヒロと出会う。

ルーシアのショール

道中寒いので。

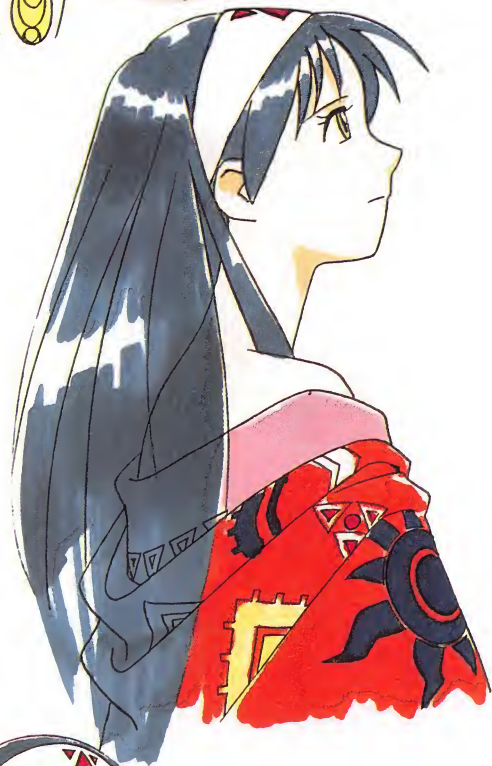
キアラさんしげやふ
これ基本形にこそ
いいかも。

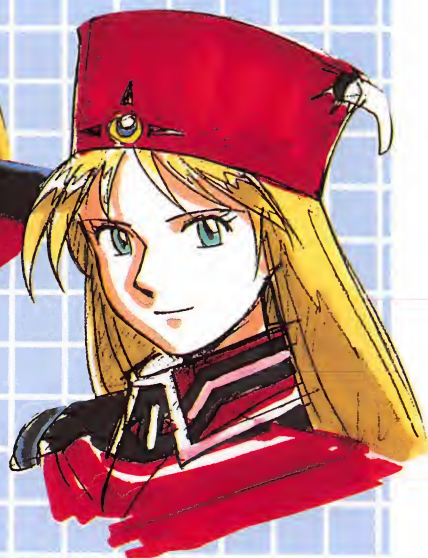


ゲーム中の2等身キャラでは地味なシルエットだったのでショールを追加した。



体にフィットした
色でいい。



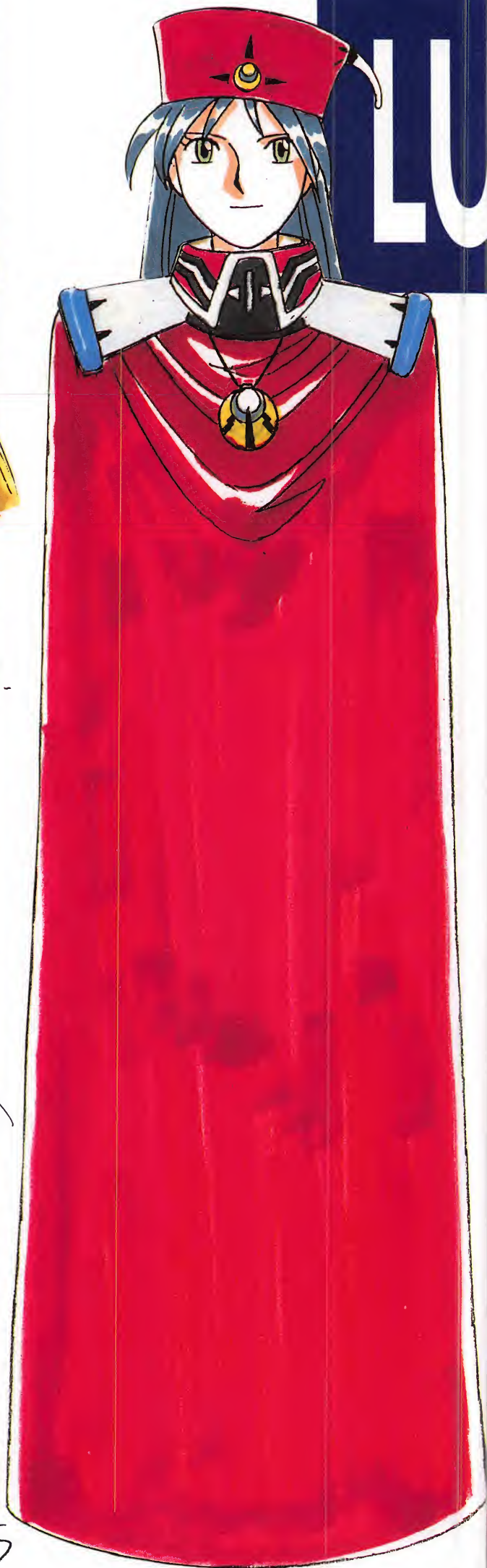


◎肩はピンとす

✓帽子は上から見た
少しいびつです。

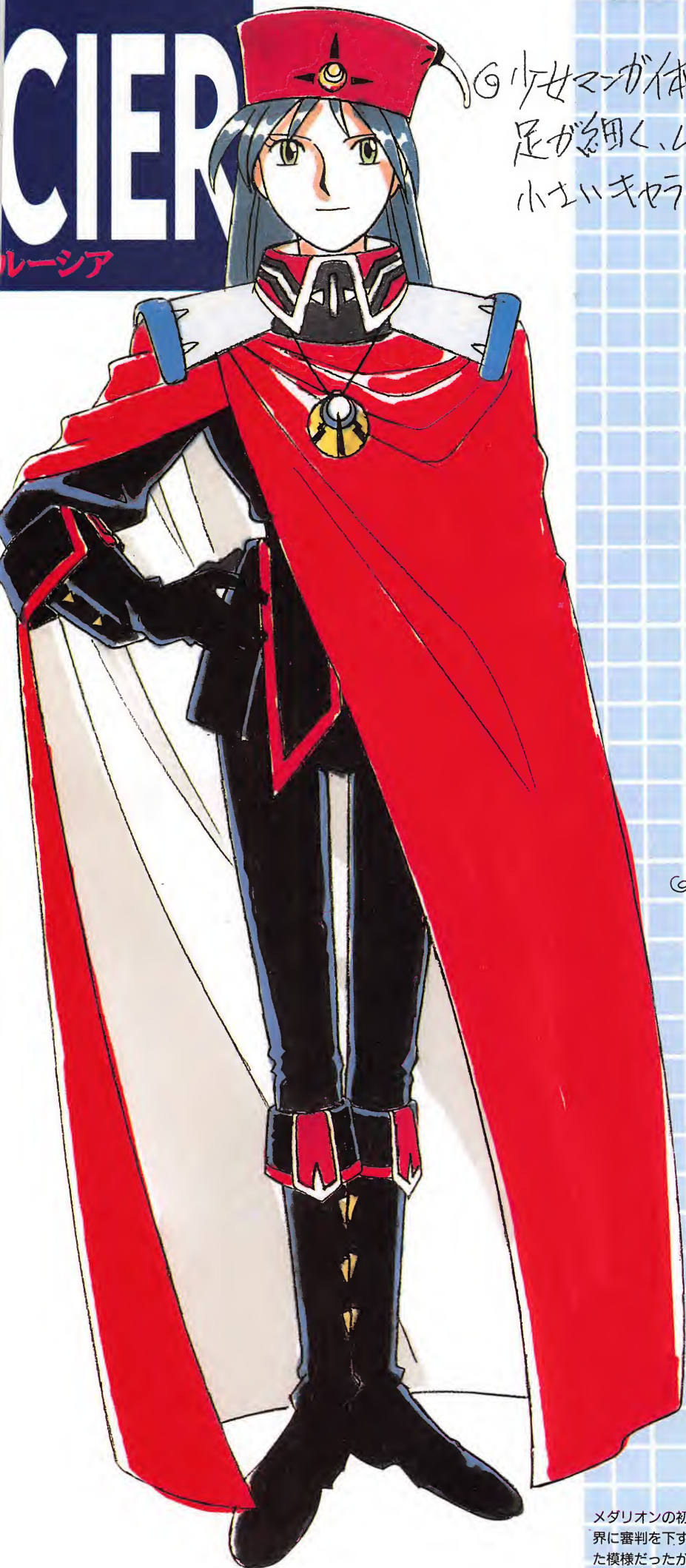


◎足かきり

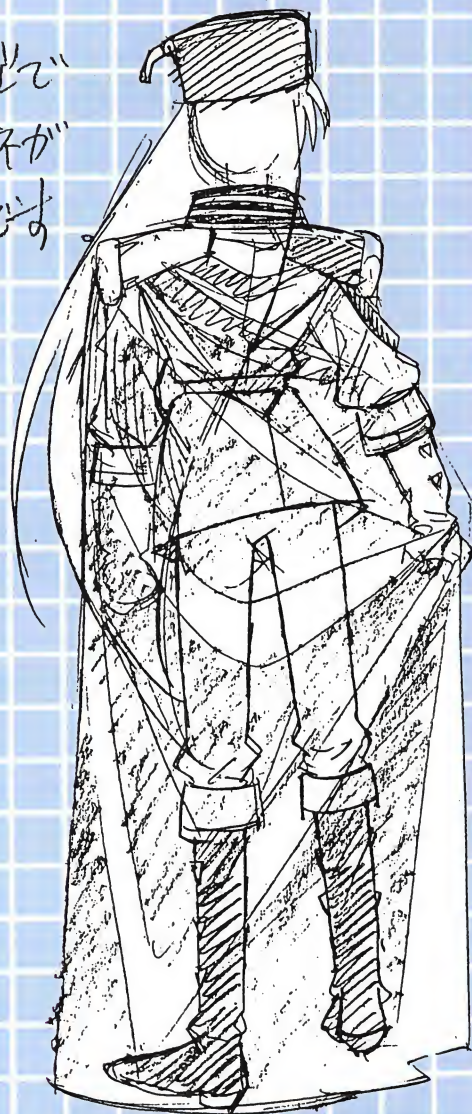


CIER

レーシア



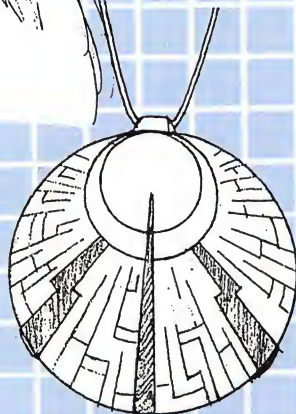
⑥ 少女マンガ体型で
足が細く、ムネが
小さいキャラです



⑥ このかっこうの時は
手は表情がかたいです



→
外側
を金具で
止めます

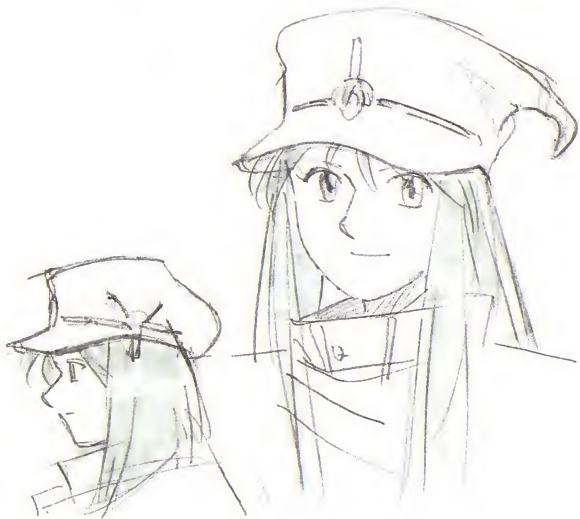


メダリオンの初期設定。ルナの世界に審判を下す稲妻をイメージした模様だったが、デザイン的に納得いかず変更された。



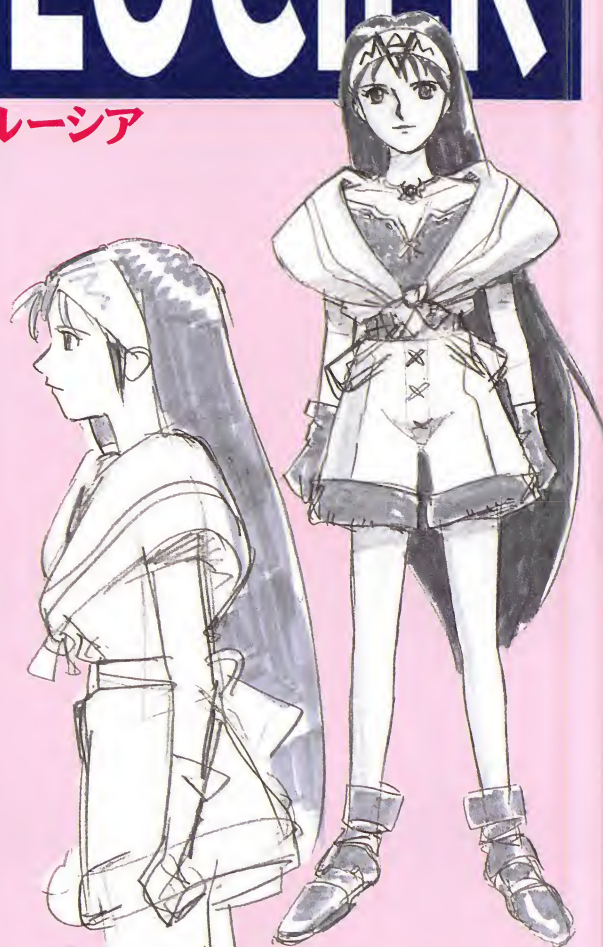
ルーシアの制服案

任務の遂行というイメージから生まれたルーシアの制服姿にしても試行錯誤があった。特に制帽に関してはいろいろな案が出されていた。結果、簡素だが重厚さと神々しさをかね備えた今の制服に。真っ赤な制服がルーシアによく似合っている。



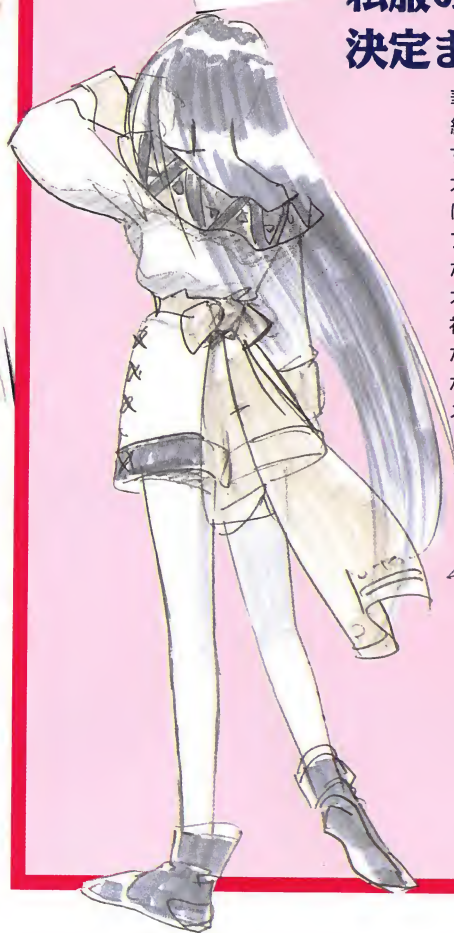
LUCIER

ルーシア



私服のルーシア 決定まで

華奢な身体を強調するため細い足と薄い肩をさらけ出すキュロットパンツに襟の大きく開いた服という格好に。小物案も手袋、スカーフなど多々案が出されていたが結局ショールとメダリオンでさっぱりとまとめた。初期の頃のルーシアは、まだ性格設定が決まっていなかったため、潑刺としたイメージも……。



— LUNAR II (仮) —

不思議な少女 (仮)

△ 黒か赤毛のイメージ

イメージ

このくらいのも
いいかも

カフセル怪獣
の入った入替

△
エロット・パンツだぞ!

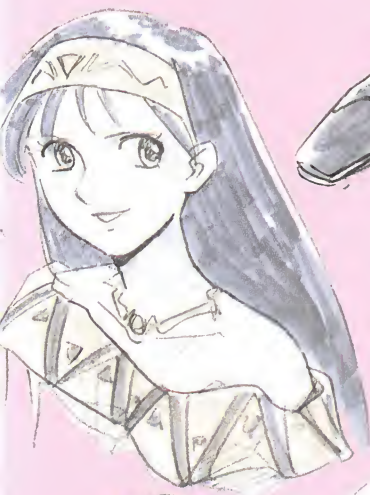
細い足!

△
チヌエヤスカーフ(というリボン)
(やめた方がいいかも)

△
なくと素足だぞ!

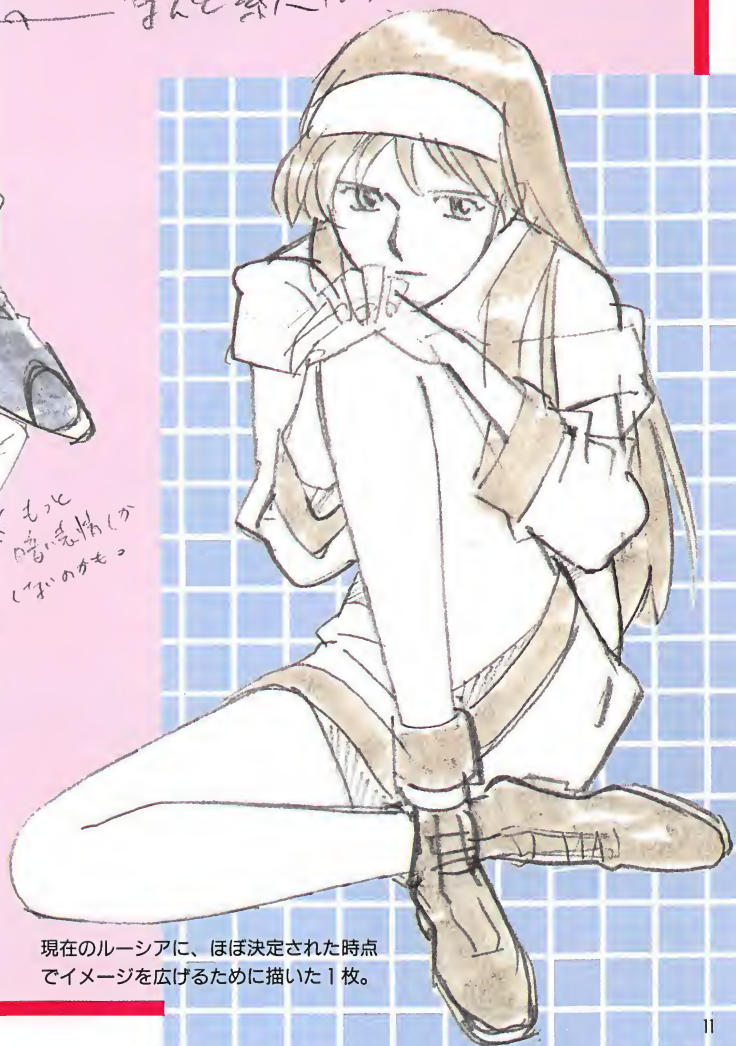
△
ピン
パシ

こっちの方が不思議なも
矢張り



* もっと
暗い感情(か
い)のかせ。

△
今はこういう
ことが出る。



現在のルーシアに、ほぼ決定された時点でイメージを広げるために描いた1枚。

マントを脱いだヒロの参考

マントの下は大きめの服をサスペンダー付きベルトで締めただけの質素な服。ベルトには小物入れやロープが付けられる仕様になっている。また、大きく開いた

袖ぐりの下には保護の目的からか手首からひじにかけてさらしが巻かれている。足元にもさらしを巻きつけ、より動きやすく冒険に適した服装になっている。



うらもいっしよ

破け！
マントカロボ！

ヒロの家のイメージイラスト。まさに広大な砂漠の真ん中にボツンと一軒建っているという感じだ。この土地では自給自足すらままならないのではないが。



※ マント内は参考です

HIERO

PARTY CHARACTERS ヒイロ

辺境の地に住む
冒険好きの少年



出身地……………サイラン砂漠
年齢……………16歳
趣味……………宝集め、冒険
備考……………両親はいない(なぜかは不明)。
 ウブだが多少エッチな一面も。

祖父とルビィの3人で辺境の地に住んでいたヒイロ。周囲には町もなく友達もいないが、自然の中で好奇心旺盛でのびのびとした素直な性格が育まれた。そういった環境からか、お洒落にはまったく無頓着で、服装はボロボロの服に砂漠の必需品であるマントといういでたちだ。また、腕や足のさらしや顔のイレズミがたくましさを感じさせる。

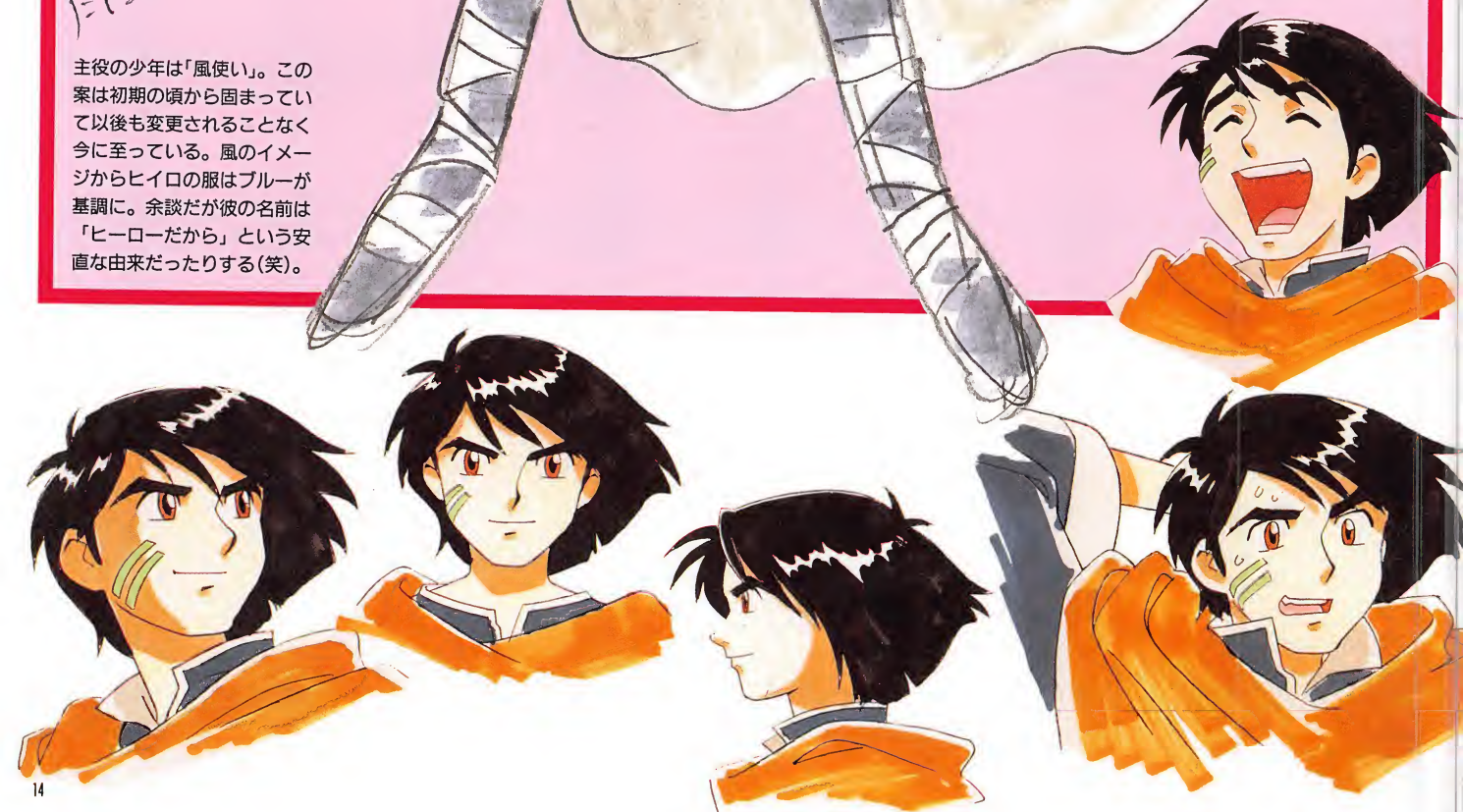
ひたひたにイレスミ
トラトラと、サテヒに能カモハッ
と出て来て。

風使いの主人(仮)

うー 何かにも
いっしょに

月ミドリモウ

主役の少年は「風使い」。この
案は初期の頃から固まってい
て以後も変更されることなく
今に至っている。風のイメー
ジからヒロイの服はブルーが
基調に。余談だが彼の名前は
「ヒーローだから」という安
直な由来だったりする(笑)。



※ 髪の毛のバリエーション・マントのデザイン・靴のマーク
全210点。

彼の太股にはいつでも取り出せるようにブーメランがはさんである。いかにも「風使い」らしい小道具だ。ブーメランが武器に入っていないのはこのためである。

HIERO

ヒイロ



この頃は、まだ顔のイレズミにこだわってました。前髪と重なってうるさいのでやめました。(窪岡氏談)

踊り娘ファッションは非常に悩み
ました。南国のネイティブな人達
の(笑)民族調を考えました。結
局もう少し洗練された上品な(笑)
イメージでまとめました。



姉御肌で陽気、踊りの
うまさは天下二品

出身地.....不明
年齢.....18才
趣味.....踊りを踊ること
備考.....両親の生存は不明。また
拳法もかなりの腕前を持つ。

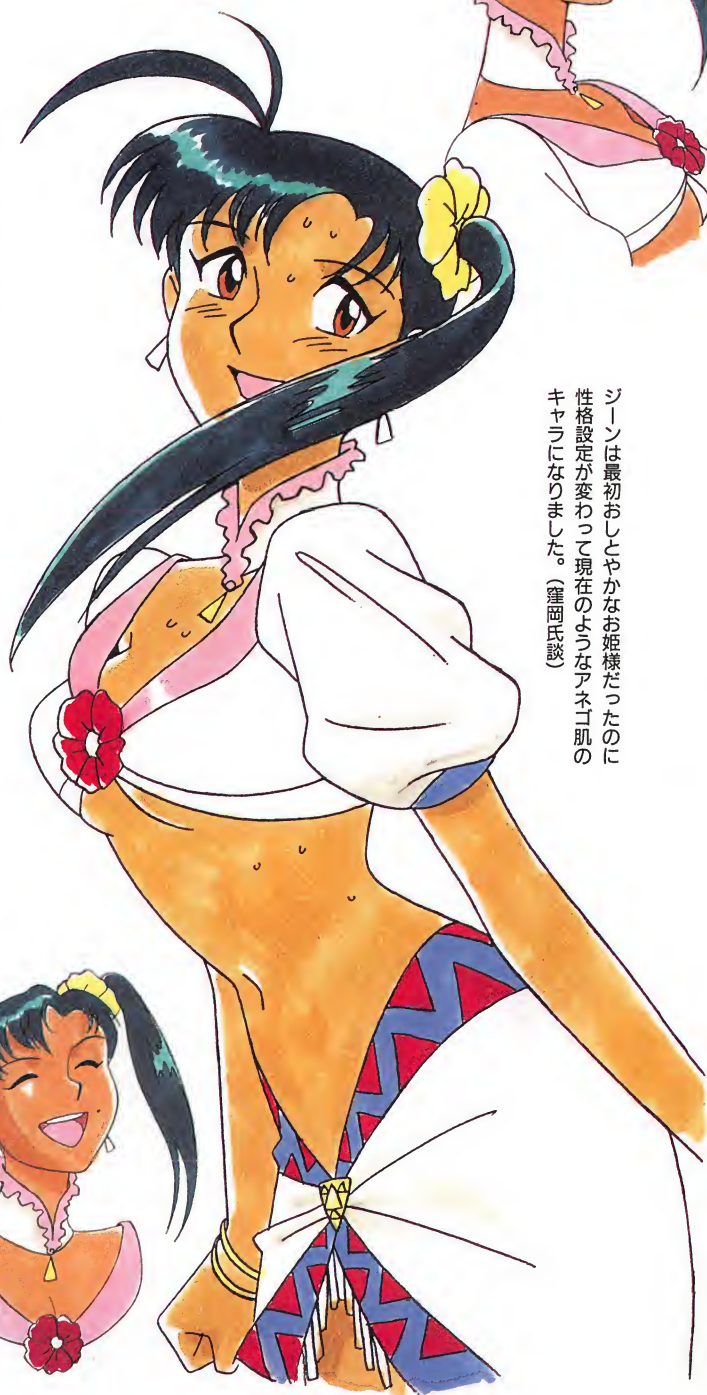
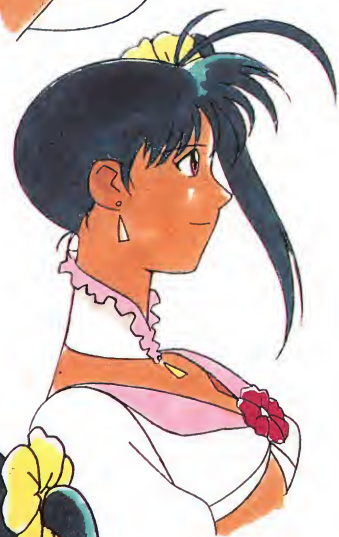
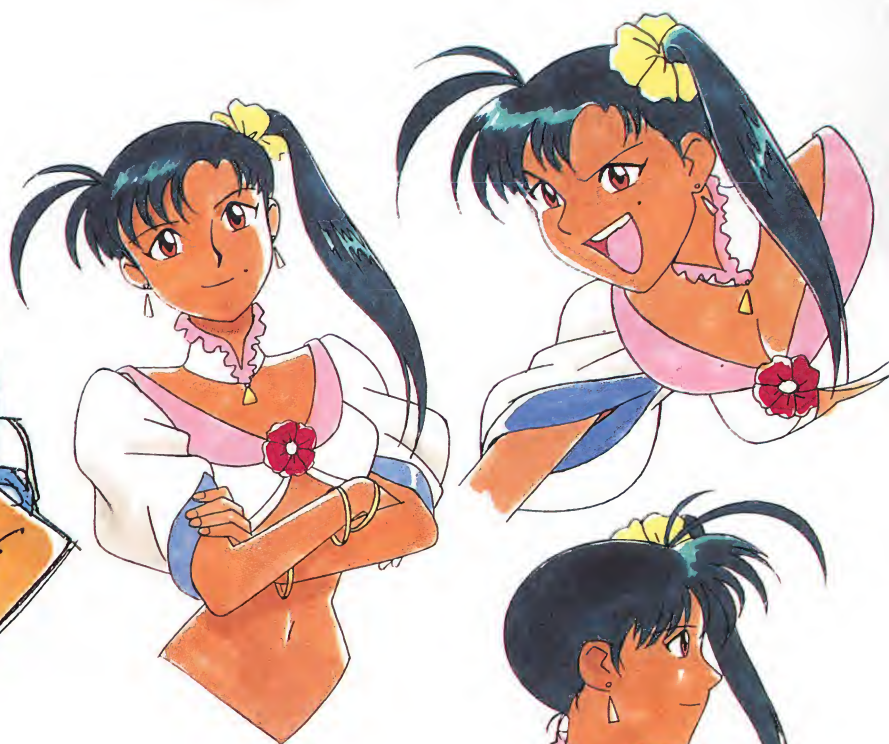
PARTY CHARACTERS ジーン

JEAN

幼い頃誘拐され無理矢理暗殺拳を教え込まれたジーン。
しかし、瀕死のところをキャラバンの団長に助けられた
ことから以後踊り娘として生きる決意をする。流転の人
生の中でも人々への優しさを忘れず信念を持って常に前
向きであらうとする。そんな力強さを持った少女だ。



まだジュリアナ扇子(笑)を持っていない頃です。髪型も若干違ってます。(窪岡氏談)



ジーンは最初おしとやかなお姫様だったのに性格設定が変わって現在のようなアネゴ肌のキャラになりました。(窪岡氏談)





JEAN

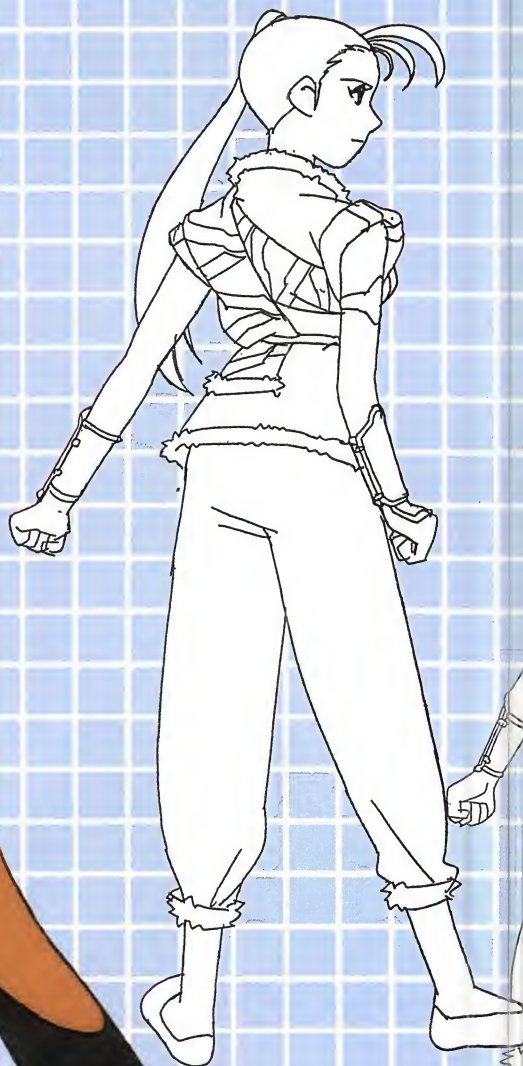
ジーン

暗殺拳を捨て去り、平和を求める拳法家へ

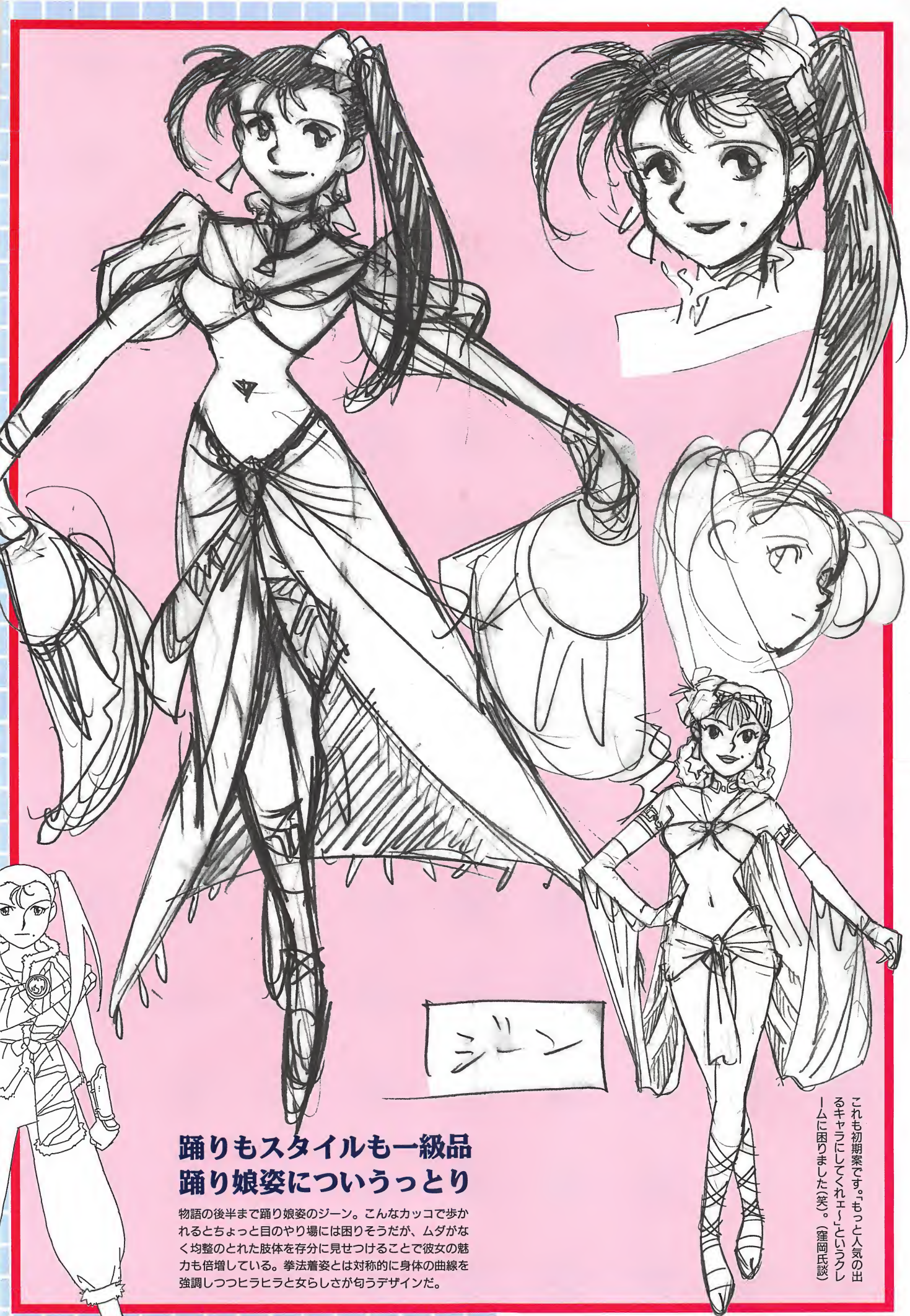
暗殺拳とはいえ素晴らしい才能の持ち主であるジーン。一度は捨てた拳法だったが、ルナを救うために再び拳法着を身に着けた。あのナイスな肢体を拳法着で隠してしまったのはちょっと惜しかったが、いたしかたない。動きやすく無駄のない作りに加えて手首に小手を着用。顔つきまでも踊り娘の時とはまったく変わっている。

LUNAR 2

ジーン
格闘家



ゲーム中で使われた最終稿とは、髪型が違うジーン。格闘家としてのイメージからデザインされたものだが、最終的には、もうちょっとかわいさをつけ加えた髪型に落ちついた。



踊りもスタイルも一級品 踊り娘姿について

物語の後半まで踊り娘姿のシーン。こんなカッコで歩かれるとちょっと目のやり場には困りそうだが、ムダがなく均整のとれた肢体を存分に見せつけることで彼女の魅力も倍増している。拳法着姿とは対称的に身体の曲線を強調しつつヒラヒラと女らしさが匂うデザインだ。

これも初期案です。「もっと人気の出るキャラにしてくれエー」というクレームに困りました(笑)。(窪岡氏談)



LUNAR-II ロンパ表情集

これでも10代だぜ

バクチの腕も 抜群(!?)の 有能な神官

神官としての自分を捨てラーバの村でイカサマバクチで生活していたロンパだが、その神官としての能力はかなりのもの。彼は自分の愛する人を救えなかったという負い目や葛藤から老けて見えるが、実はまだ19歳。まあ、パーカーを着ているあたりは若者らしいか……。マウリとよりも戻ったことだし、まずはお幸せに。

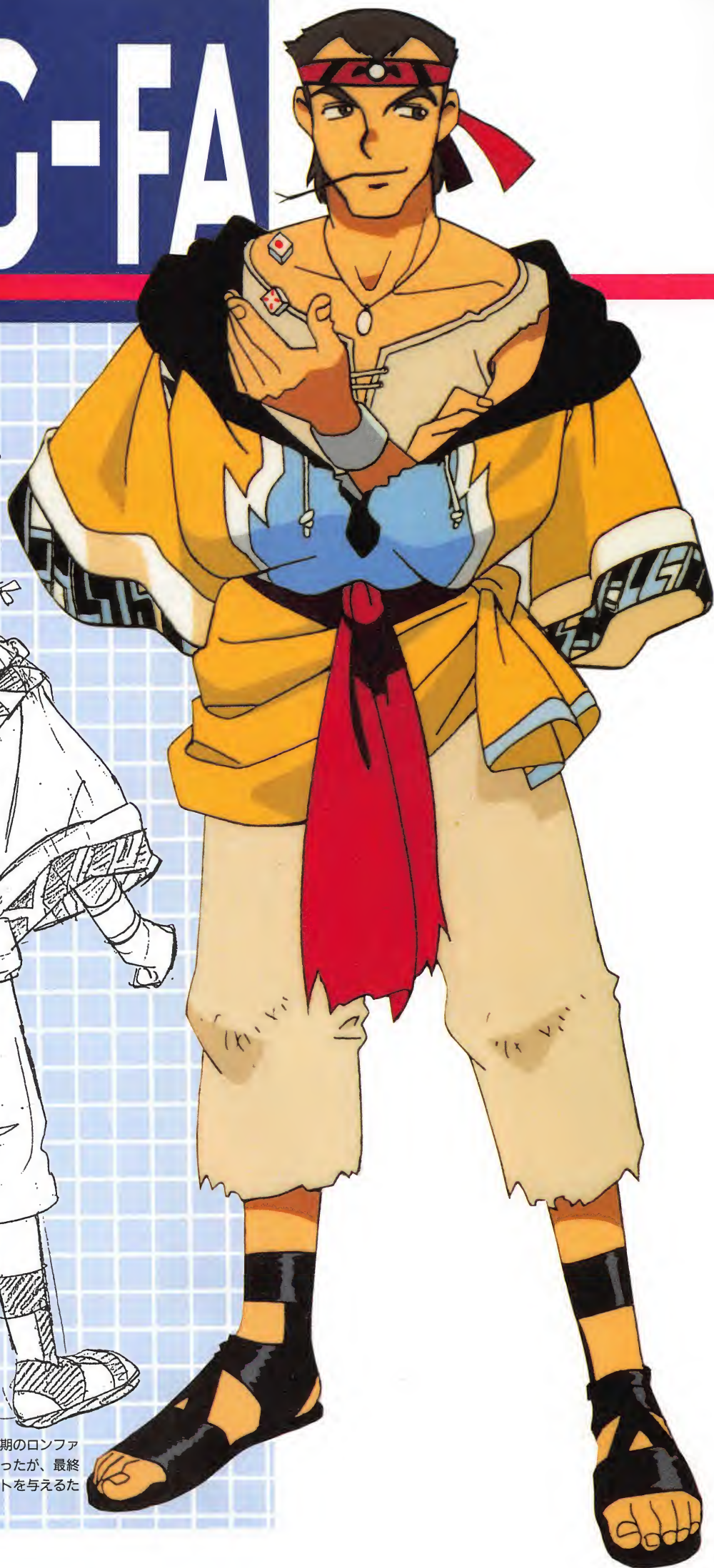
RONG-FA

ロンファ PARTY CHARACTERS

出身地……西カタリナ大陸ラクラルの村
年齢……19歳
趣味……イカサマバクチ、酒を飲むこと
備考……レオやマウリとは幼なじみ。元
はエリート神官なので頭はいいのかも。



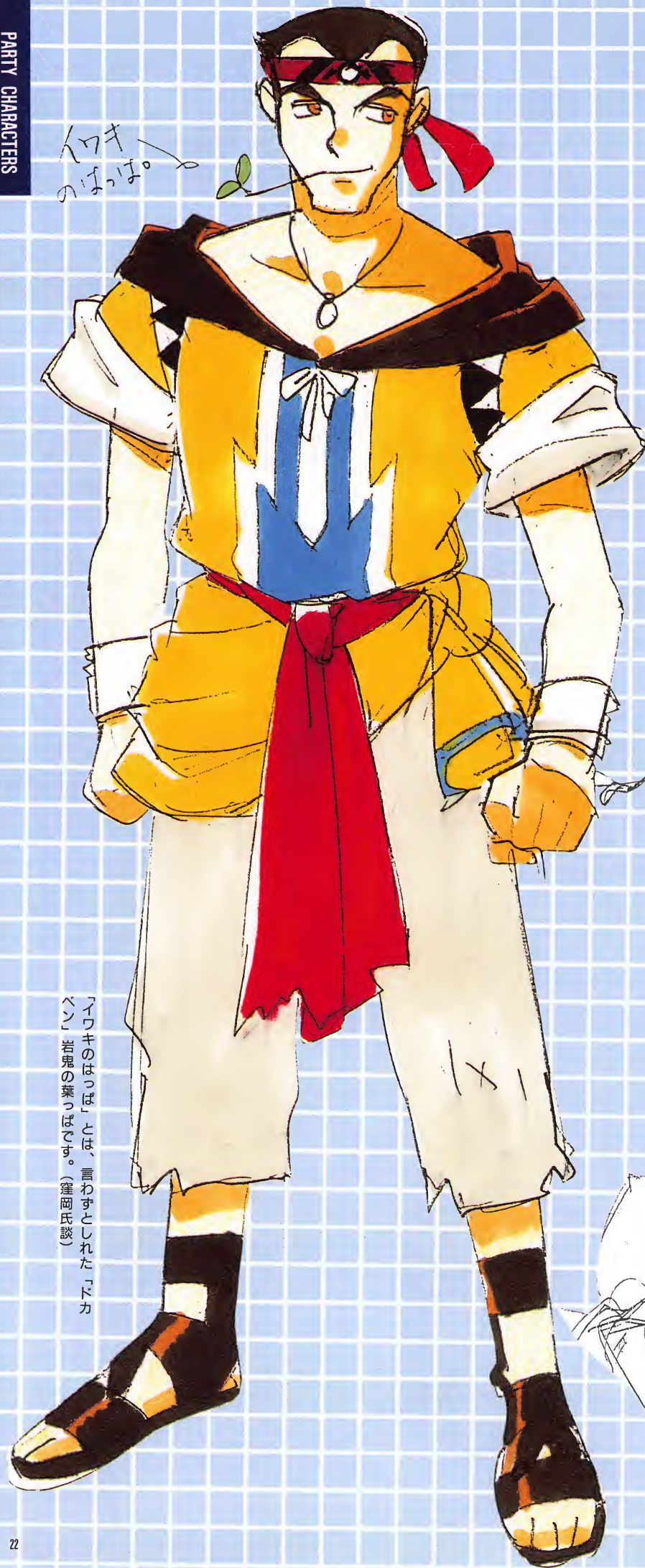
初期設定の後ろ姿。初期のロンファは、後の髪が短かったが、最終的には後ろ姿にポイントを与えるため長めに仕上げた。



ロンファの最高の相棒はこのサイコロ!?

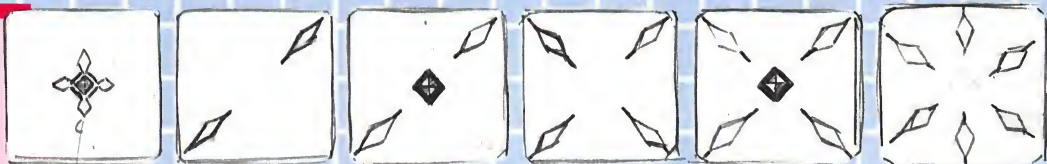
出会った時から持っていたサイコロ。ロンファ専用のこのサイコロは、イカサマバクチをする彼にとっては最高のパートナーだ。稼いだ金での特注品なのか宝石があらわれていたり、デザインも普通のそれよりも凝っている。それにしても神官をやめてもバクチで食っていけるんだから、よっぽど強い運の持ち主なのか、はたまた人より手先が器用なだけなのか……。

ロンファ
表向きは、勤王

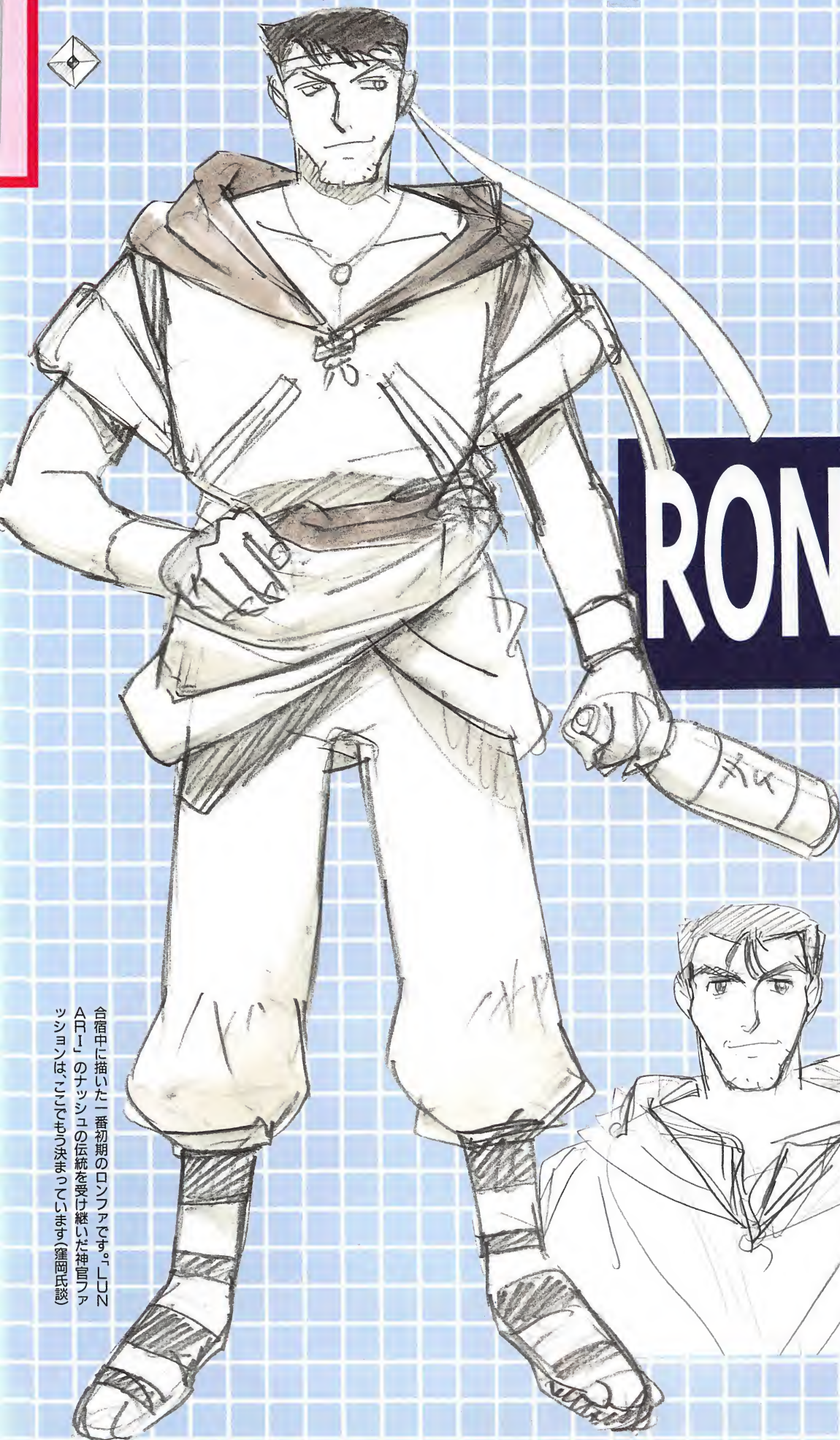


「イワキのはっぱ」とは、言わすとした「ドカヘン」若鬼の葉っぱです。(窪岡氏談)





D, 7portigo



酒飲みのバクチ打ちというイメージがわりと早くから決まっていたため、ロンファの場合ラフから今に至るまでにそうたいした変化はない (LUNARの男性キャラの宿命だな、これは)。だが、ラフの段階は現在よりももっとオヤジくさいイメージだったよう。今でもそうとう老け顔なのにそれでも若くなったほうだったとは…… /

RONG-FA

ロンファ

合宿中に描いた一番初期のロンファです。「LUNAR」のナッシュの伝統を受け継いだ神官ファッションは、ここでもう決まっています (窪岡氏談)



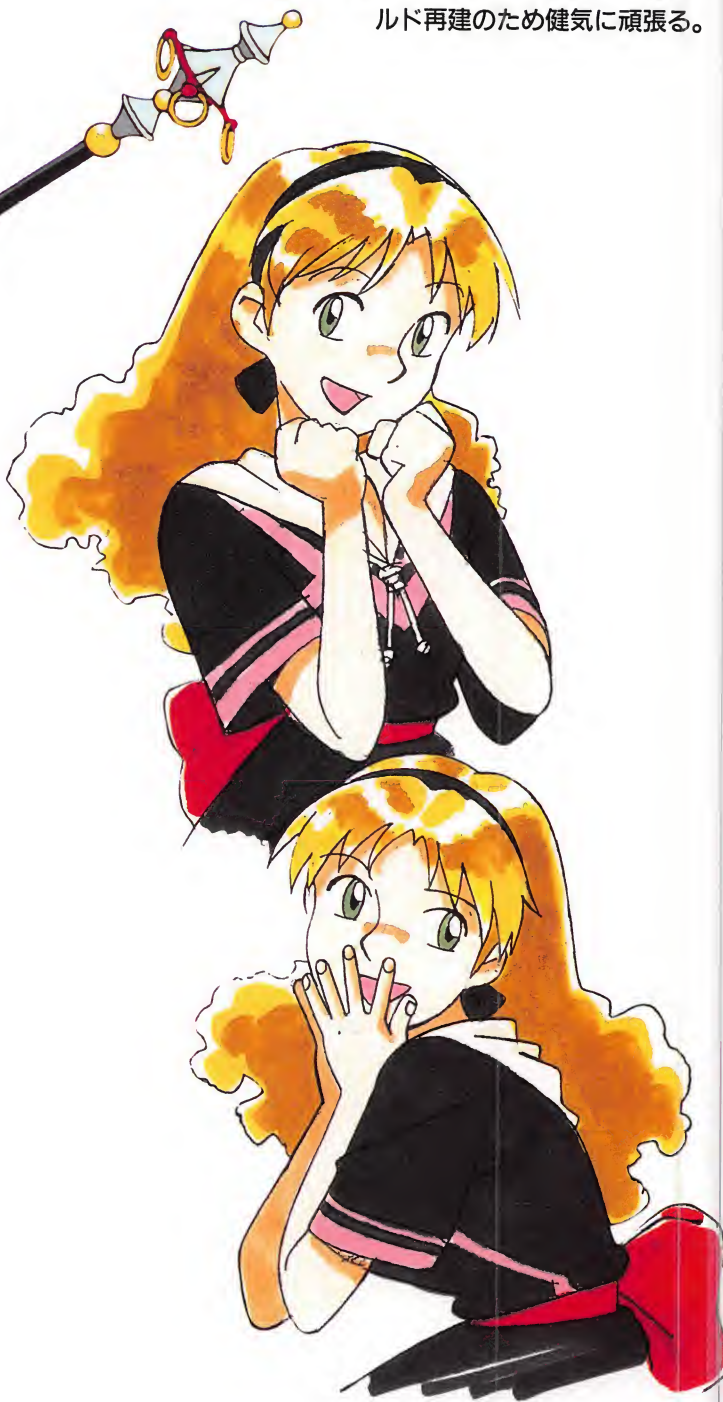
ヘアスタイルのラフ描き。

REMIENA

PARTY CHARACTERS レミーナ

魔法ギルドの現当主は フリっ子で過激なお嬢サマ

出身地…東カタリナ大陸ヴェーン
年齢……………16歳
趣味……………お金集め
備考……母と2人暮らし。魔法ギルド再建のため健気に頑張る。



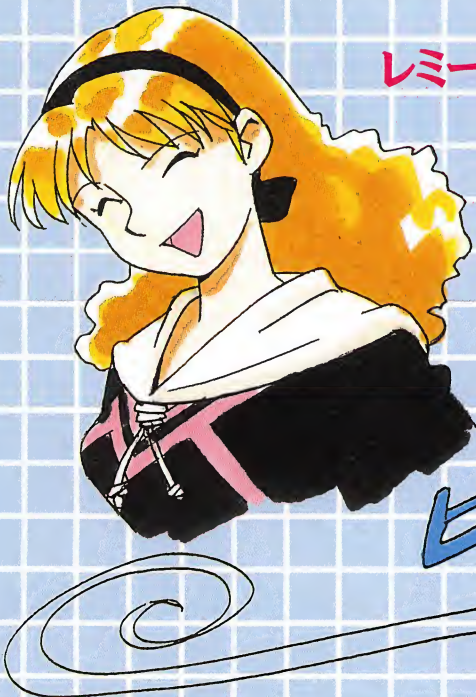
彼女は実はあのミアの子孫、どこ
となくミアの面影が残る美少女だ。
血統のせいか魔法に関しては天才的
なものがある。代々続いたヴェー
ンの魔法ギルドを再建しようとする健

気で頑張り屋さんだが、そのせい
からくるお金への異常なまでの執着心
だけが玉にキズ。ポーガンとはいま
だに母をめぐって火花を散らしてい
るようだ……。

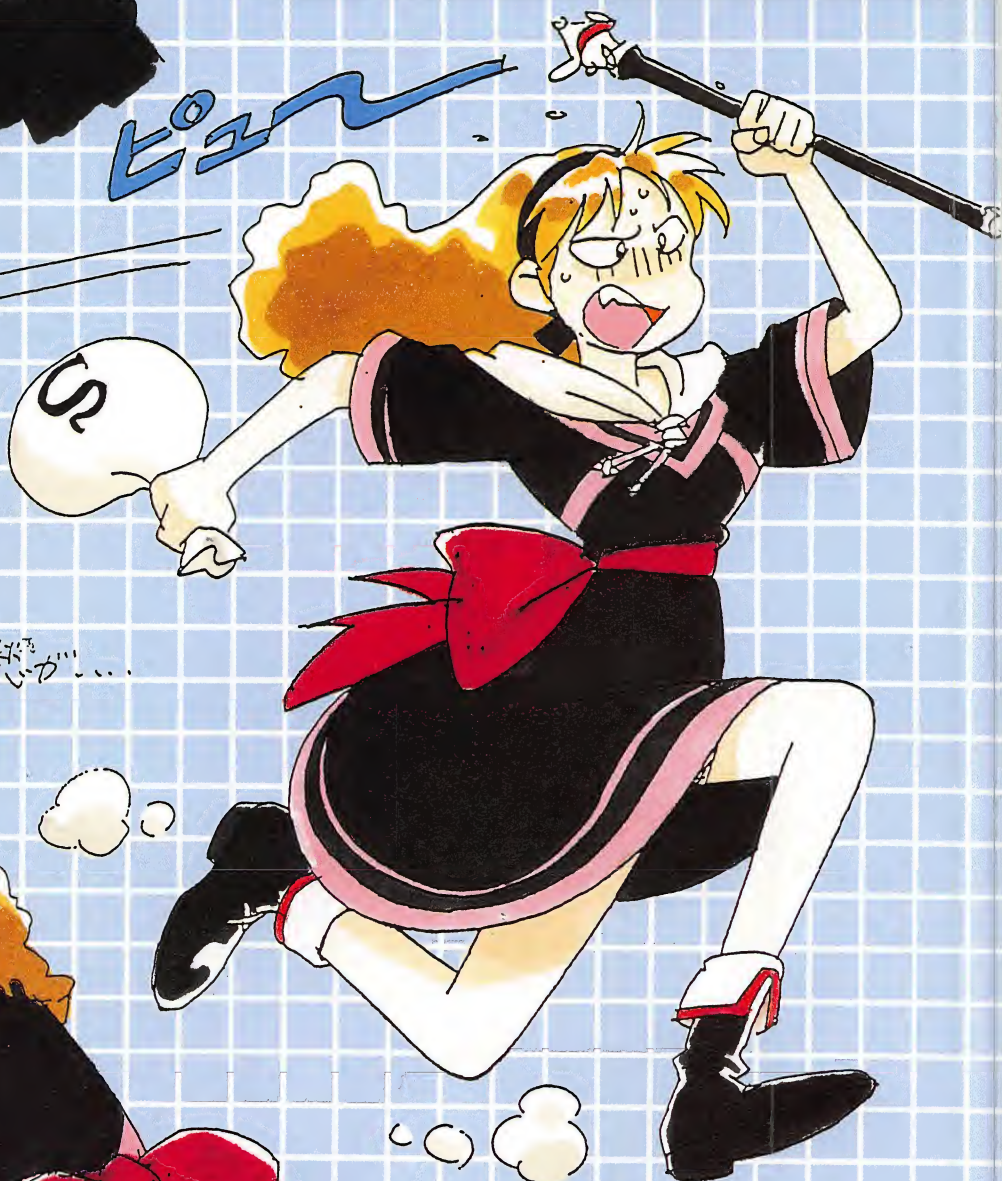


レミーナ

REMIENA

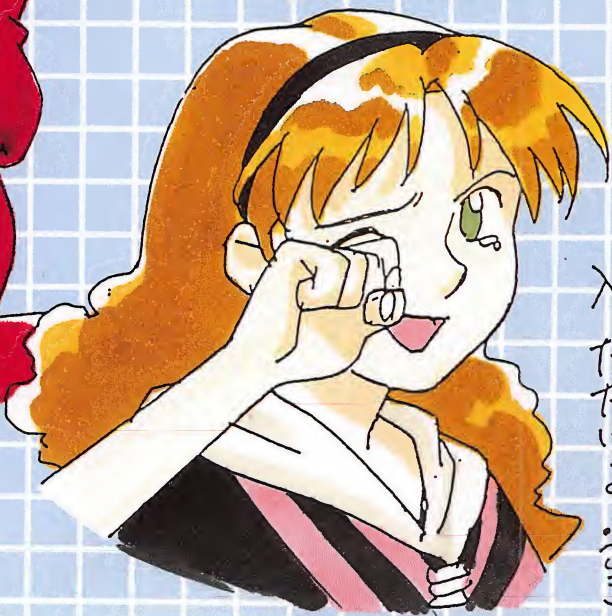


ピュン



ひと言で言うならとにかくパワフル。そんな彼女の服装は昔ながらの魔女のイメージを残した紺の簡素なワンピースだ。だが、たけと袖を短くし若さと元気をアピールしている。地味な感じがまったくないのもレミーナだからこそだろう。

背中中に忘れたが……

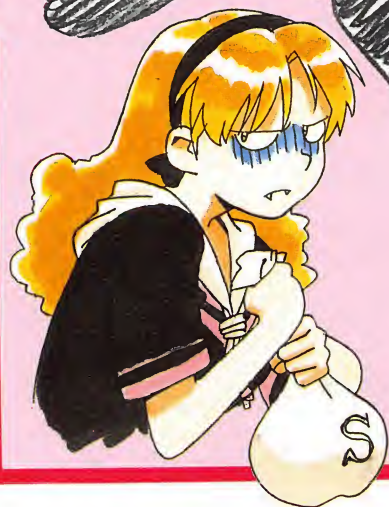
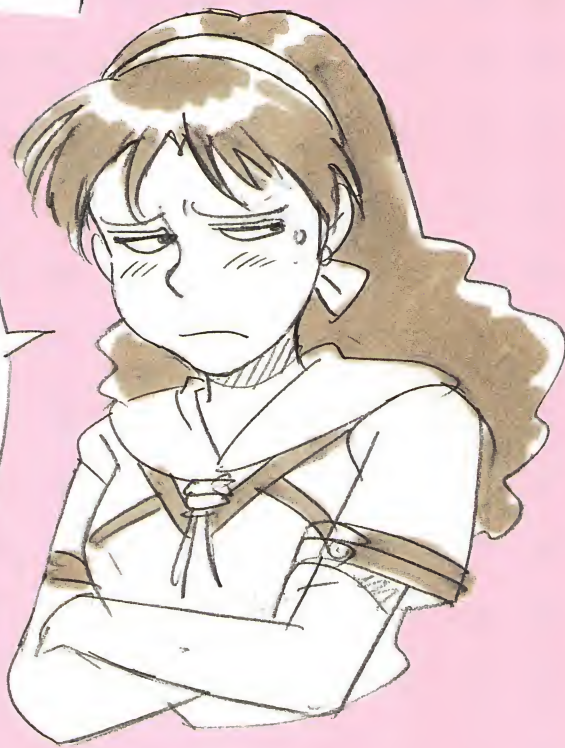
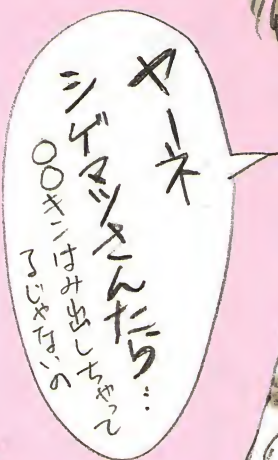
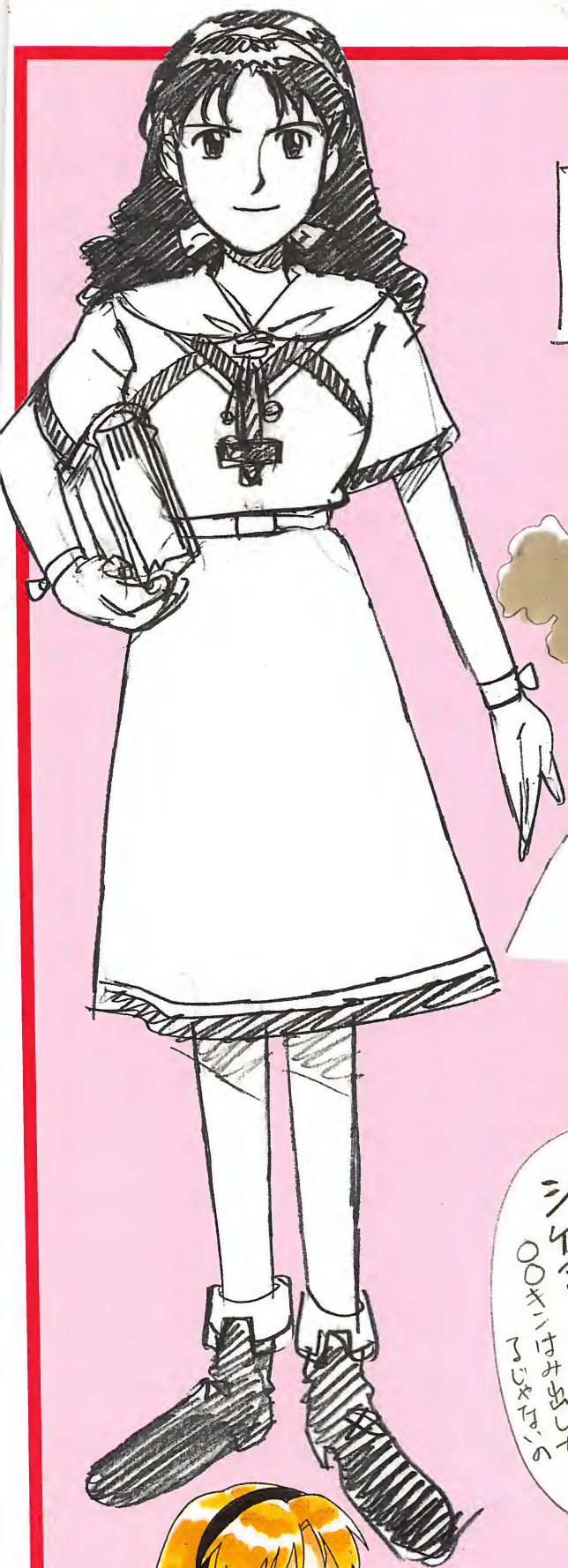


クズン
ちやうどホコリが
入っただけよ。(笑)

• LUNARI II

ミアの子孫

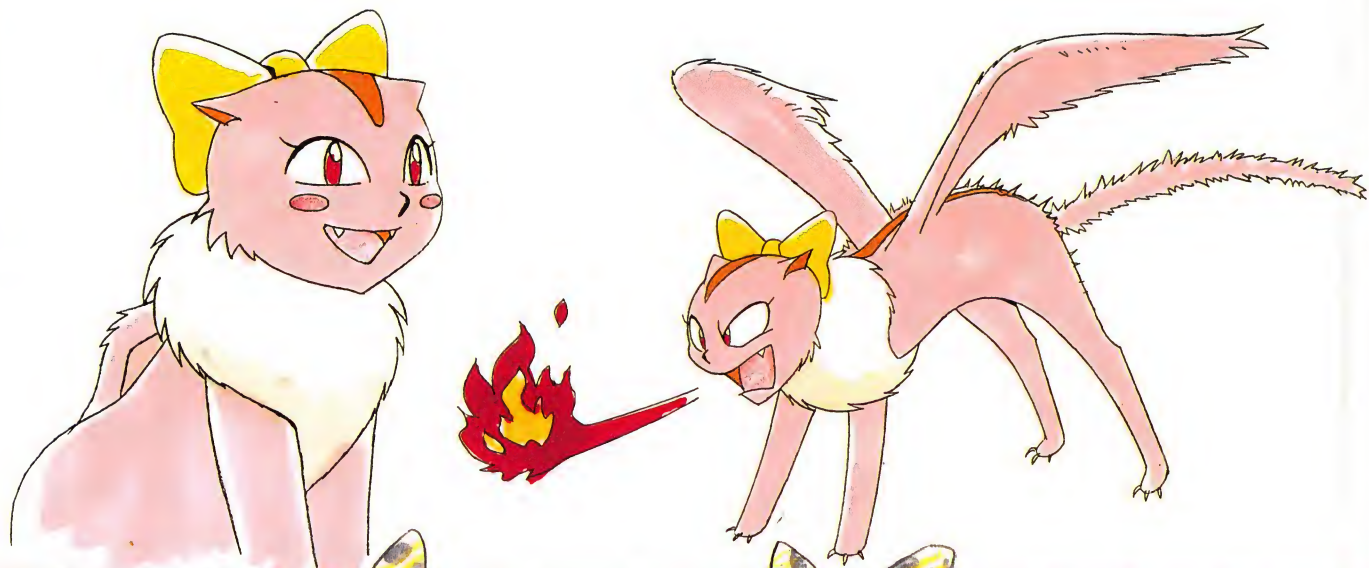
魔法少女キララ(仮)



「シゲマツ」というのはシナリオライター某氏の本名です。彼の自慢で打ち合せ中、偶然目撃してしまった不幸な出来事です(笑)。(窪岡氏談)

魔法少女の子孫はやっぱり魔法少女なのだ

彼女の設定はミアの子孫ということが開発当初からあった。が、やりたいことや言いたいことは堂々と表に出し、目標に向かって真っすぐに突き進むものおじのなさはミアとは大違い。勤勉なところは似ているけどね。なにとはともあれ、明るく健康な現代っ子風の彼女は誰からも愛されるキャラクターだ。



実はナルの子供と
くつつくはずだった？



老はそんなに早く来ない？

「LUNAR I」のナルと同じような位置付けで企画当初からルビィの存在はあった。ただ最初の頃はいかにも竜、という感じでちょっとカタい雰囲気。そこで女のコ(?)らしさをアピールするために首まわりにフワッとした毛をあしらったり頬紅を入れるなどして今のルビィになったというわけだ。確かに今のほうが断然可愛いぞ、ルビィ。

LUNAR II (仮)
ナル子 (仮)



おはようございます

ナル子とナル子

ていつか来るとは？
フワッ

RUBY

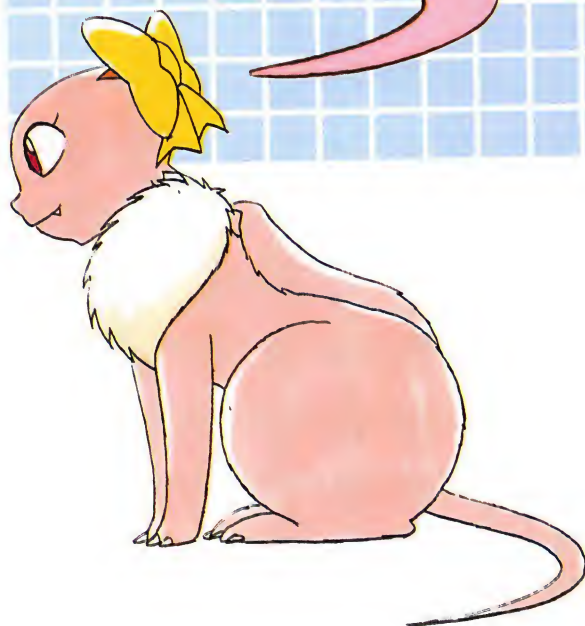
PARTY CHARACTERS ルビィ

赤竜の子はちょっと おしゃまでやきもちやき

出身地 ……………
…サイラン砂漠?
年齢 ……………不詳
趣味 ……ヒイロの
そばにいること。
備考 ……旅の途
中で成竜になっ
た彼女。最近で
はナルとの仲が
急接近との話も。



ヒイロの両親に拾われ、以後ヒイロの家で暮らすようになった。本人曰く赤竜の子という話だったがまさかホントだとは……。以前はヒイロに首っただった彼女だが、最近ではナルにも興味が出てきたよう。やっぱり竜は竜どうしなのかも、とちょっぴりオトナになった今は考えるようになった。成竜なのだが本人はこのほうが落ち着くとのことで子供の姿のままだ。





ルビィ

RUBY

ぜひ見てみたかった
これが人間姿のルビィだ!

ゲーム中では登場しなかったが本当はあったルビィの人間バージョン。ナルが人間姿で登場しているんだからあって当然だね。まだ子供の彼女の姿はやせっぽちでそばかすだらけ。だけど実に可愛い！ 将来素晴らしい容貌だ。ぜひゲーム中で見てみたいかな。

7777

1 X 肉に化けた
ミンク

ミッポが あつても
いいと思う...
なにもいいし...

ミッホの
場合は
1/2ピンどろか
とるか

女の子というより、
おてんばな
カンジが

三三三

NALL

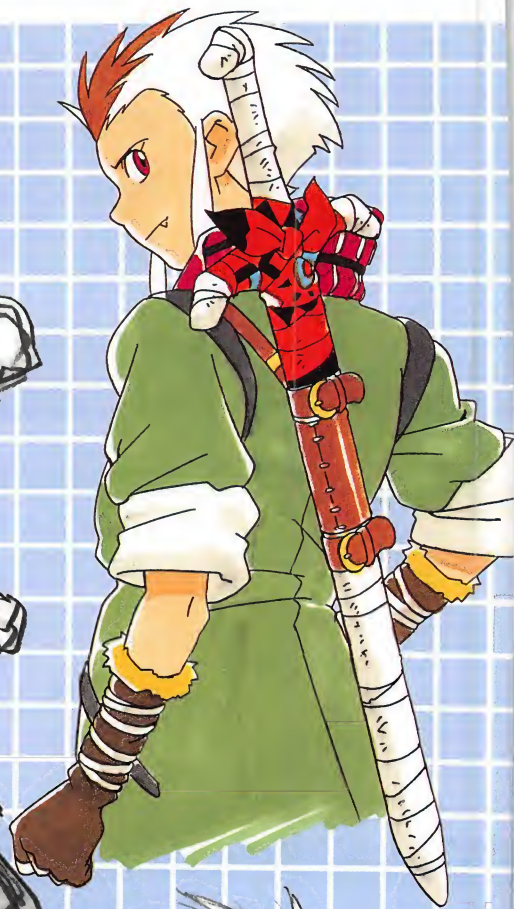
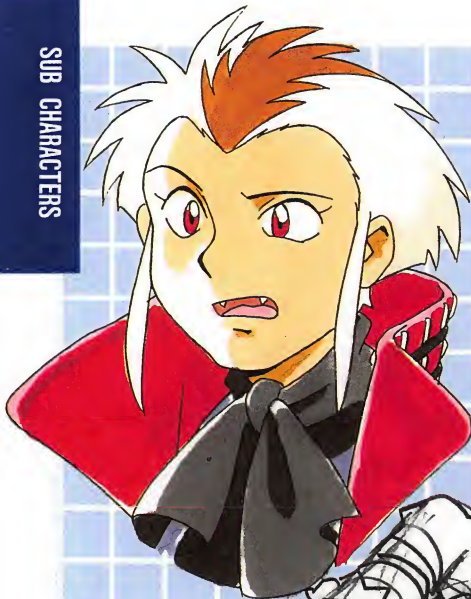
ナル SUB CHARACTERS

寂しがりやの白竜は キカイ山のボスになる

人間化していてもアレスと旅した時の面影が残る彼。だがアレスもルーナもいなくなり残される哀しさを知った彼は、自らの姿を少年のままに留めることを望んだのかもしれない。普段はキカイ山のボスらしくエラそうにしているが内心は寂しくてしかたないのだ。だから同じ竜族であるルビィとの出会いこそが今の彼にとって希望の光だったのだ。



出身地 ……不明
年齢 ……
……推定5~600歳
趣味 ……カラオケ
備考 ……背中の
剣はルーナのス
カーフで精神的
に封印している。



子供
の食卓

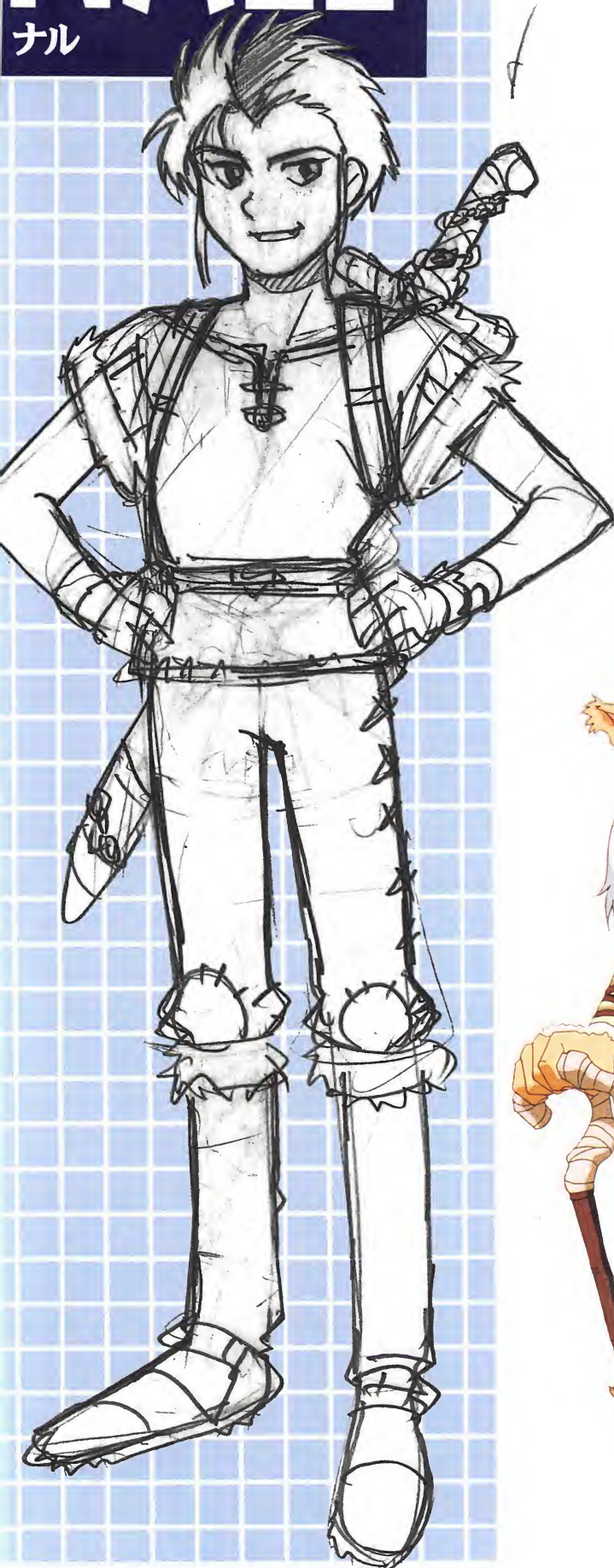
「カラダとして
かまさんか」
ううなで

しん
ぐい
や
る
し
ん

ナル

NALL

ナル



ルーラの
スカーフ等が
着かぬと...



GUEN

グエン



考古学者で変わり者のじいさん

世界中の遺跡の研究に没頭するあまり砂漠の辺境地域に住みついた変わり者の考古学者。ヒロにとっては育ての親でもあり、冒険者としてのよき先輩でもある。生活ぶりは質素だが研究に関してはかなり熱心で、自宅の書庫には遺跡関係の蔵書がびっしりとある。たいていのことには動じない強さと優しさをかねそなえた老人だ。

MAULI

マウリ

本当は兄思いの心優し き獣人族の少女

出身地……ディクス山地ラクラルの村
年齢……16歳
趣味……お料理
備考……偽アルテナにゾファーの血を飲まされて
操られていた。四英雄の赤の神官。

レオの妹でロンファと同じラクラルの村の出身。以前は
ロンファと恋人どうしだった彼女は、若いながらも優秀な
神官だ。しかし、ゾファーの血を飲まされてから心を悪に
支配されてしまうことに。だが、それもロンファの力を借
りて自分を取り戻すことができた。愛の力は強し！ 本当
の彼女はおとなしく、自然をこよなく愛する少女だ。



LEO

レオ

正義感が強く 猪突猛进な 面を持つ青年

出身地……ディクス山地ラクラルの村
年齢……18歳
趣味……剣の修行
備考……あまりに実直なため突拍子
もない行動に出て周りを楽しませる。

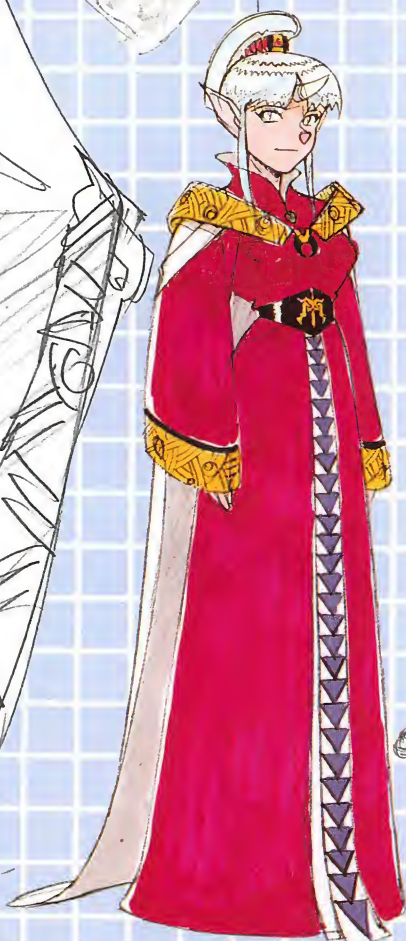
アルテナ神団四英雄の1
人で白竜を司るレオ。彼は
竜汽船バルガンの艦長をも
務めており、部下からも慕
われている人格者だ。あま
りに生真面目で義理堅い男
ゆえに、まれに「白騎士」
と名乗りバレバレの変装で
ヒーロ達を助けてくれるこ
ともある(笑)。常に真理を
求め、自分の信じた道を突
き進むアツい青年だ。ロン
ファとは幼なじみ。



MAULI

マウリ

うしろが
セグミ



えっとデバグが...



あまりに獣人すぎたかも...

獣人という設定だったため当初は4本足という容姿だったマウリ。顔立ちも今の彼女よりやや大人っぽかったし、髪も長くなびかせていた。がしかし、4本足ではロンファがかわいそうなのでは……、などなどの意見で人間型に。衣服もいろいろ案があったが結局現在の姿になった。



毛むくじらの
レオってのも
ちょっとコワイ

マウリと兄妹なんだから当たり前なのだが、レオのほうにも4本足バージョンがあった。が、やはり諸々の事情で人間タイプに。確かに4本足ではバルガンに乗りづらそうだ。また、ライオンのような毛むくじらで獣くさい容姿バージョンや、剣ではなく銃を背負ったバージョンなどもあったのだ。

レオ **LEO**

RAINUS

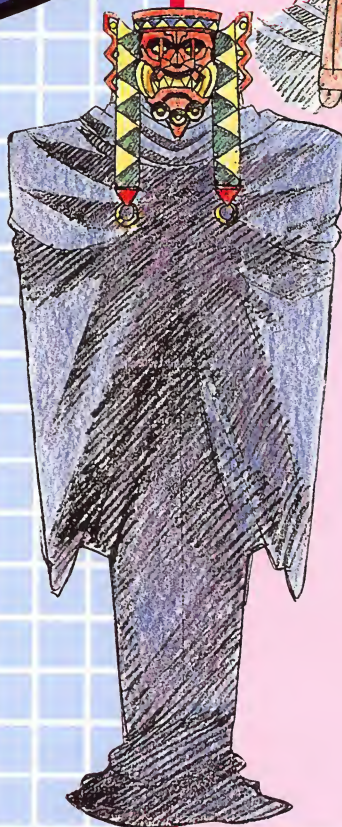
ライナス



出身地…西カタリナ地方ホーン公国
年齢………不明
趣味…身体を鍛える
備考………真面目な仮面の下には暗殺拳の首領という一面も。



普段のライナスからは想像もできない二面性、悪の象徴がこの「仮面の男」だ。ジーンをはじめ幾人もの子供をさらってきては暗殺拳を教え込んでいた極悪非道な男。しかし彼もゾファーの心に操られてしまった者の1人でしかない。



もう1つのライナスの姿は……



青竜を司る武道の
長は拳法の達人

青竜を司るライナスは武道の達人。ホーン公国で拳法家の育成に日々励んでいる。が、いつしか悪の心に支配された彼は「仮面の男」として幼い子供をさらってきては暗殺拳を教え込むようになった。しかし正しい拳法道を歩み始めたジーンの力の前に彼は倒れ、本来の自分を取り戻したのだ。

BAWGAN

ボーガン



ネオヴェーンを操る黒魔法使い

黒竜を司る魔法使いの長であり空中都市ネオヴェーンを治めている。が、本当はたいした魔力もなく、黒竜の力を悪用して魔法を使っているにしかすぎない。彼はレミーナの母に想いを寄せていたが魔力でレミーナにかなわなかったため実力行使とばかりにネオヴェーンを創ったようだ。今はすっかり改心してヴェーンに住んでいる。

出身地……東カタリナ地方ヴェーン

備考……魔法力に対するコンプレ

年齢……不明

ックスからレミーナと敵対してい

趣味……切手集め

たが、今はわだかまりも消えた。

ALTHENA

偽アルテナ



アルテナ神団の象徴である女神？

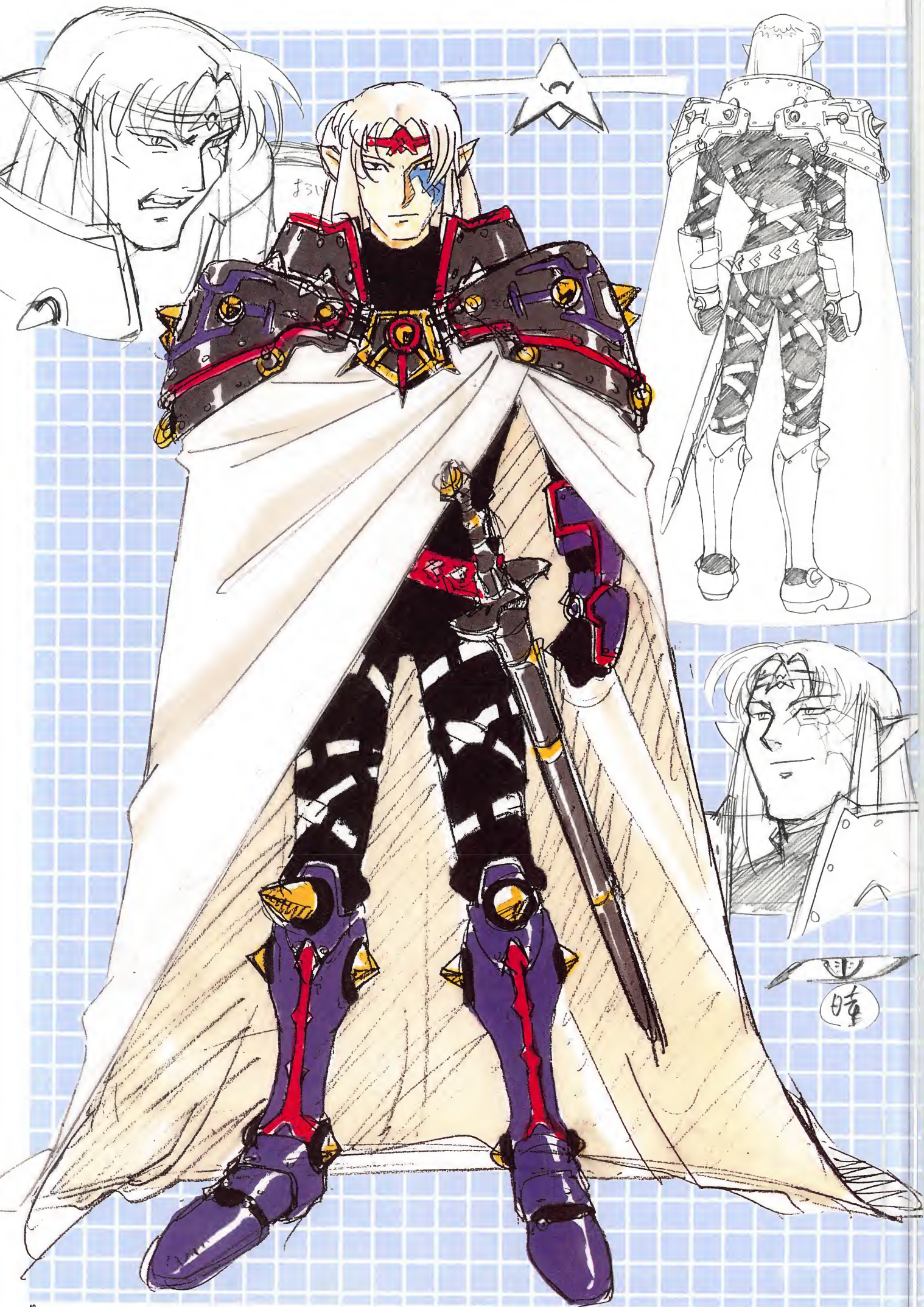
永遠の若さと美しさを保つためにゾファーに言われるまま女神アルテナになりました、ただの女性。首都ペンタグリアを住まいに世界を統治していたが彼女の存在は女神アルテナにはほど遠く誰もが疑問に思っていたはずだ。結局ゾファーに利用されるだけされた挙げ句にヒロ達の力の前に滅び去っていった……。

出身地……不明

年齢……不明

趣味……鏡を見ること？

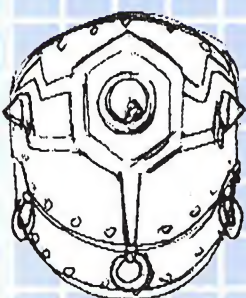
備考……常に美しくありたいという女心を利用された哀れな女。



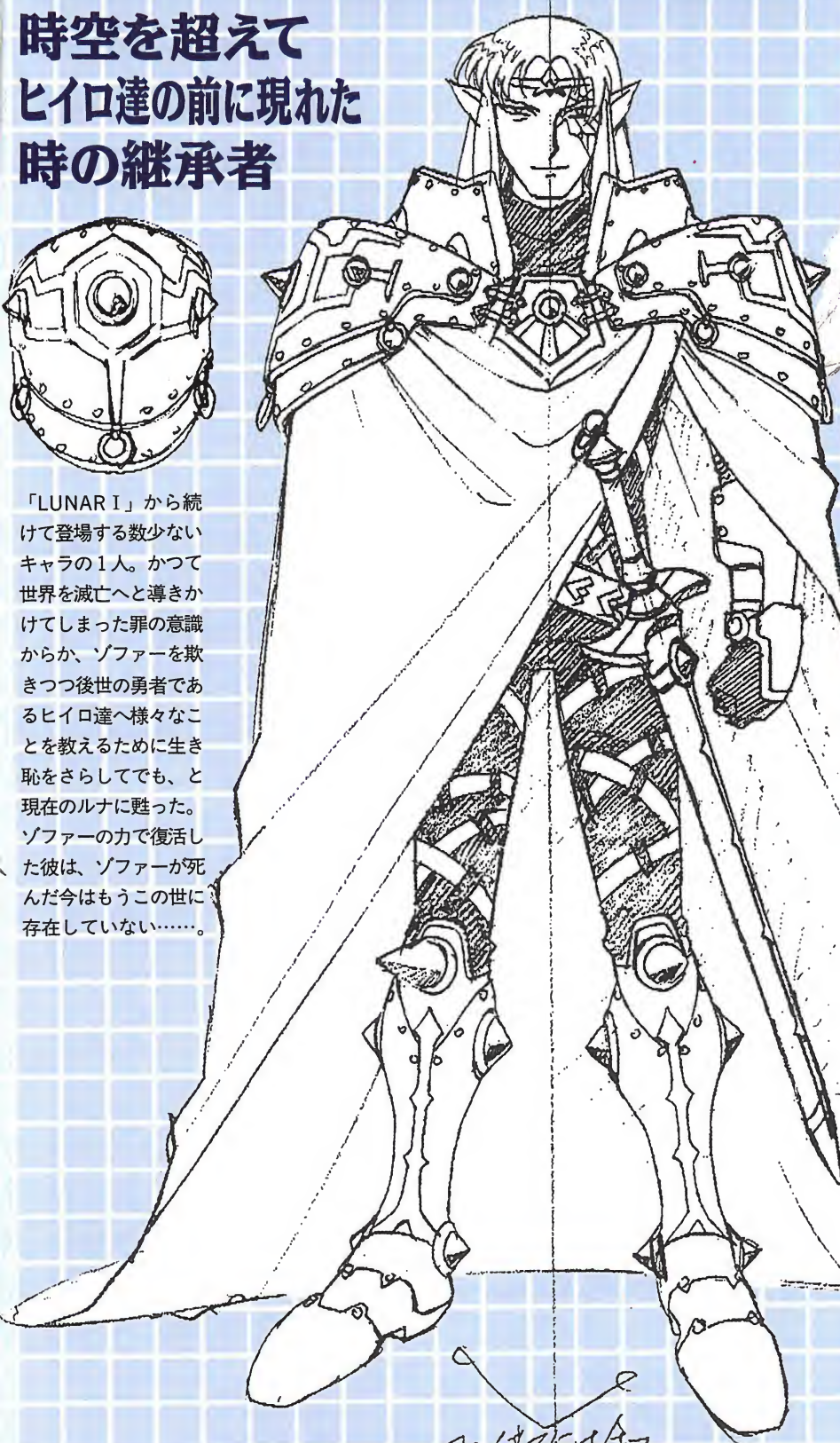
CHALEON

ガレオン

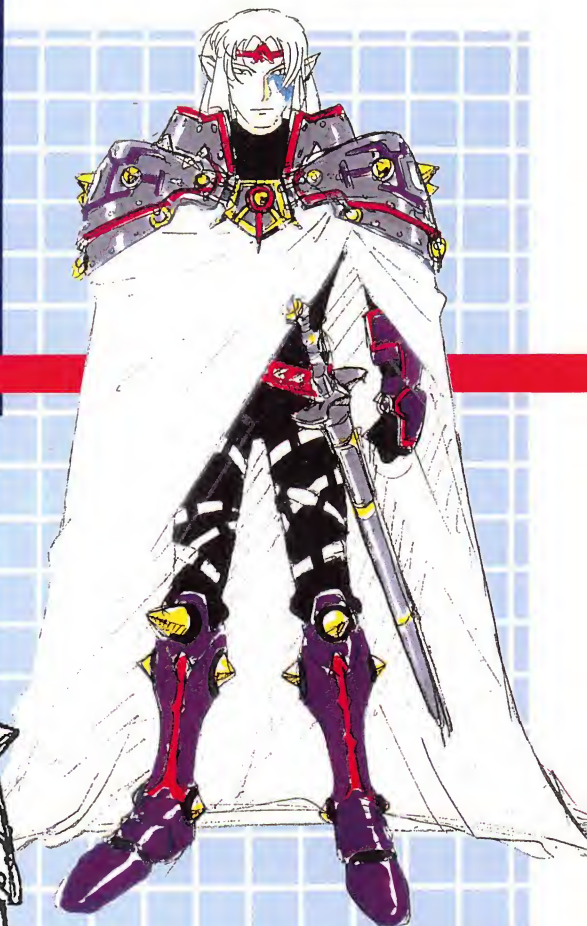
時空を超えて
ヒーロ達の前に現れた
時の継承者



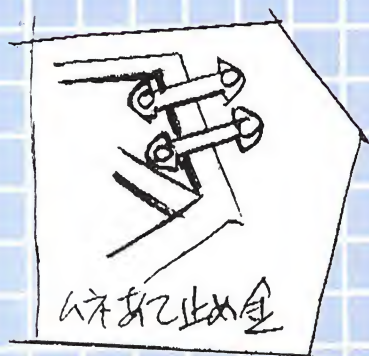
「LUNAR I」から続けて登場する数少ないキャラの1人。かつて世界を滅亡へと導きかけてしまった罪の意識からか、ゾファーを欺きつつ後世の勇者であるヒーロ達へ様々なことを教えるために生き恥をさらしてでも、と現在のルナに甦った。ゾファーの力で復活した彼は、ゾファーが死んだ今もうこの世に存在していない……。



30イボ防具全て
(H)あり



甲子丸(H)あり



ハネおて止め金



出身地……ヴェーン(ただし数百年前の)
年齢………実は死んでいる
趣味………古書集め
備考………現在の彼には古代遺跡で絶滅に瀕した妖精達を守る優しい一面も。

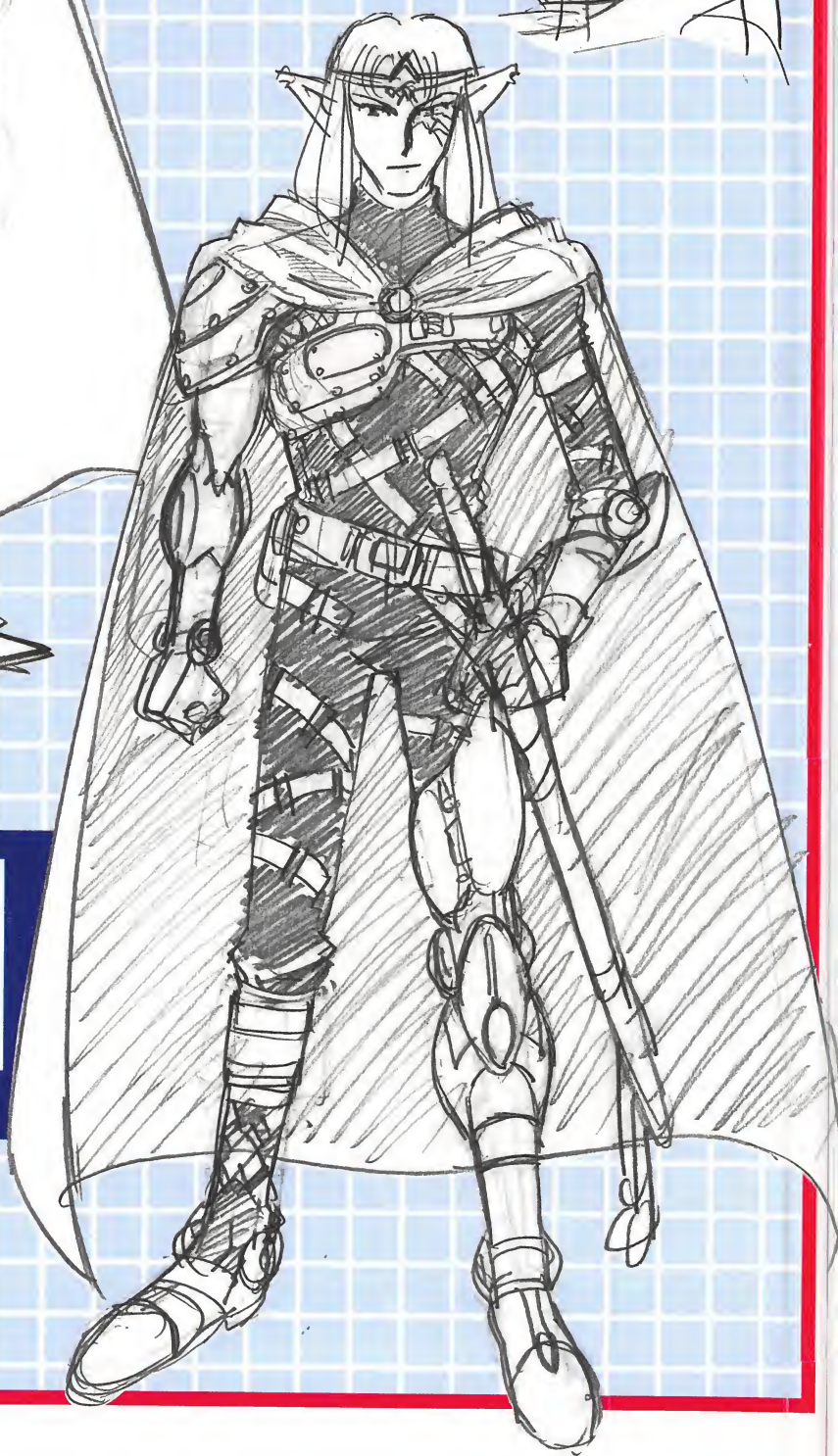


CHALEON

ガレオン

**ボロボロの身体にムチ打ち
ながらヒイロに道を説く男**

ガレオンの姿は朽ちた時のまま。さっしの通り彼はゾンビ状態の人なのだ。また彼のヘアバンドは死人の装束を表している。



ZONE・PHARAOH



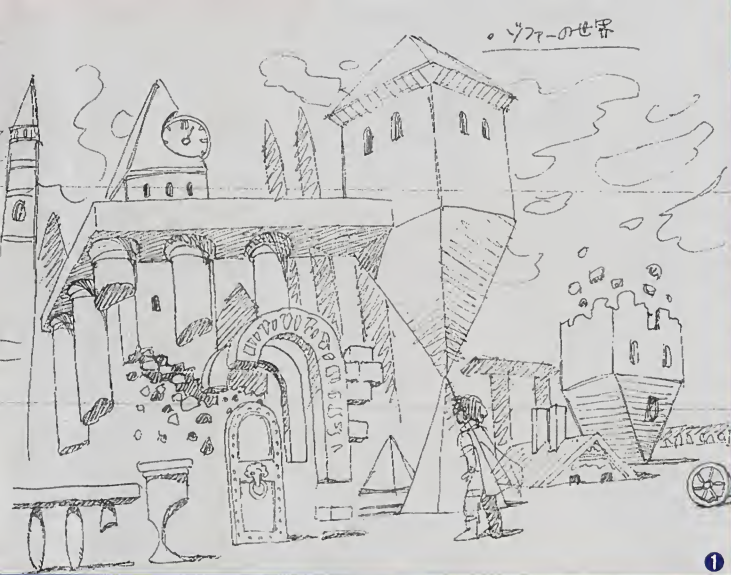
ゾファーの居間のイメージイラスト。捕えたルーシアからアルテナの力を引き出している。

アルテナの力を手に入れ完全神となったゾファー。菩薩のような涼し気な面立ちだ。



ゾファーとヒロ達の戦闘シーン案。巨大なゾファーの左手にはルーシアが……。

・ゾファーの世界



1

・ゾファーの世界

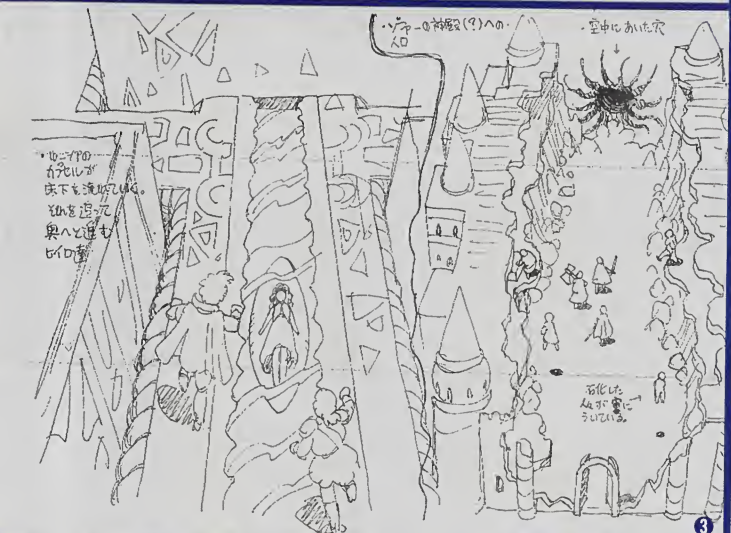
・石化した建物と人々
・眼下に広がる風景



2

・ゾファーの神殿(?)への
道

・空中に飛ぶ
生物



3



4

ZONE ゾファー ・PHARAOH

ゾファーの城
いたガラスのよう
な壁



5

10000

ゾファー世界の原案。すべてが石化してしまった世界。その無の世界の中、ルーシアを閉じこめたカプセルがゾファーと融合するためにゆっくり進んでいく……。

456

ゾファーとその居城。アルテナと融合し姿こそ美しいゾファーだが内面はこの城のようにグロテスクでドロドロとしたものが漂っているのだろう。



6

・ゾファーの全貌イメージ

・鉄骨造りの巨大な塔
・ゾファーの姿は、
ゾファーの姿に
ルーツが通じている

・ゾファーの姿は、
ゾファーの姿に
ルーツが通じている

・ゾファーの姿は、
ゾファーの姿に
ルーツが通じている

・ゾファーの姿は、
ゾファーの姿に
ルーツが通じている

・ゾファーの姿は、
ゾファーの姿に
ルーツが通じている

・ゾファーの姿は、
ゾファーの姿に
ルーツが通じている

・ゾファーの姿は、
ゾファーの姿に
ルーツが通じている

・ゾファーの姿は、
ゾファーの姿に
ルーツが通じている

・ゾファーの姿は、
ゾファーの姿に
ルーツが通じている

・ゾファーの姿は、
ゾファーの姿に
ルーツが通じている

・ゾファーの姿は、
ゾファーの姿に
ルーツが通じている

・ゾファーの姿は、
ゾファーの姿に
ルーツが通じている

・ゾファーの姿は、
ゾファーの姿に
ルーツが通じている

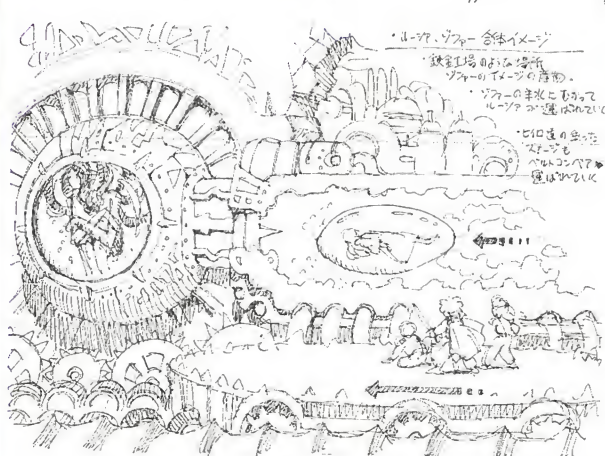
・ゾファーの姿は、
ゾファーの姿に
ルーツが通じている

・ゾファーの姿は、
ゾファーの姿に
ルーツが通じている

・ゾファーの姿は、
ゾファーの姿に
ルーツが通じている

・ゾファーの姿は、
ゾファーの姿に
ルーツが通じている

7



・頭部は一部欠けている。

第一形態

・像を頭に
かぶっている感じ。
悪質な呪詛の
ようなもの。
妖怪が人のマナを吐
き出して着るのに
似ている。

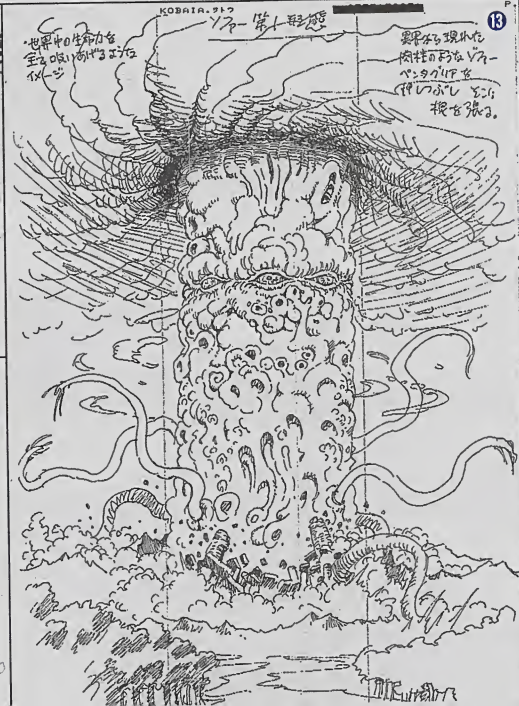
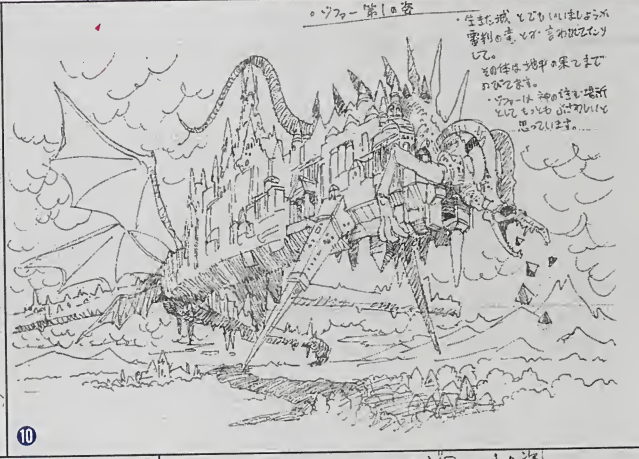
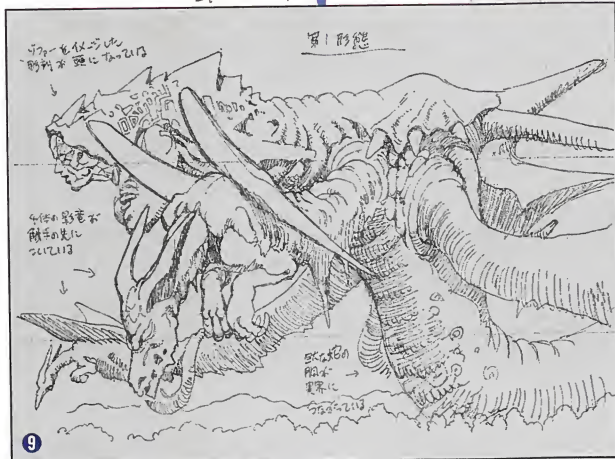
・こいつら死んだ
ですが、もう
くさっています。

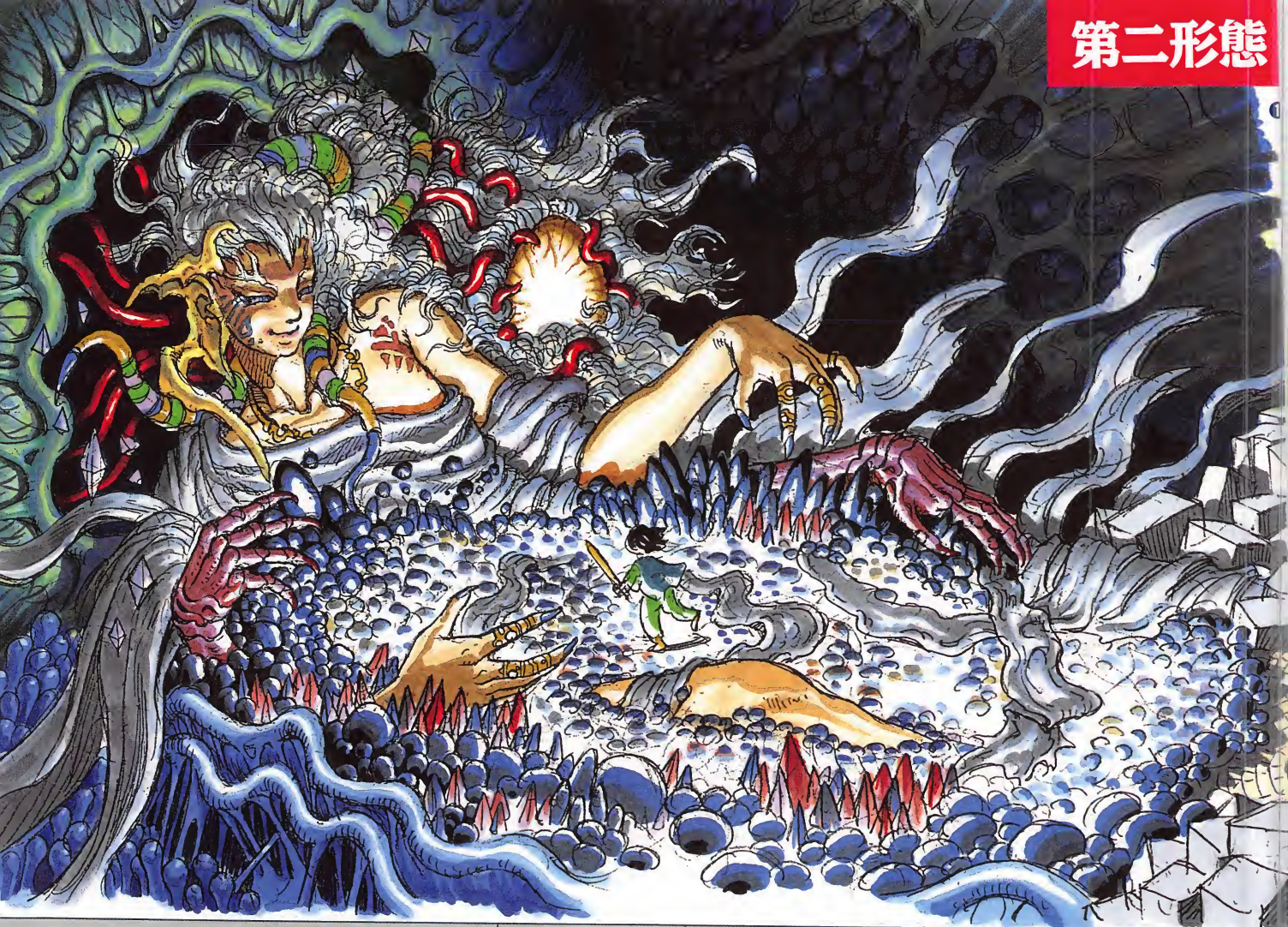
・翼はせめてのがえり。

⑧ 身体中が
穢れを帯びている。
もの足りなければ
触手をいっしょに
生やしてもいい。

⑧⑨⑩⑪⑫⑬

ソファールの原型、いわゆる第一形態案の様々。いずれもこの世のものではない禍々しさを出すことを念頭に考えられたものだ。どのイラストもかなりグロテスクな感じが漂う。結果、ソファール降臨シーンは⑬になった。





12345

アルテナの力を手に入れた後のゾファアの姿案。始めは武神のような姿も考えられたのだが、釈迦をイメージしたものとなった。ヒイロ達はゾファアの身体の上で戦うことに。

2

○ゾファア第二の姿

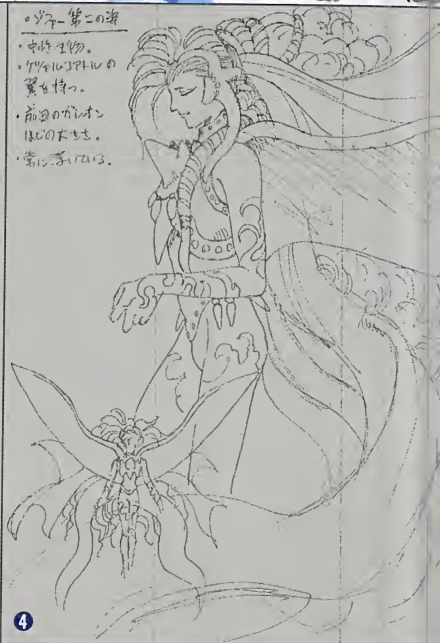
・ヨロイを着た
聖人的な神
・自信に満ち
て力強い。



3

○ゾファア第二の姿

・中世生物。
・アサギの羽の
翼を持つ。
・前面のハート
は心の象徴。
・素直で優しい。



4

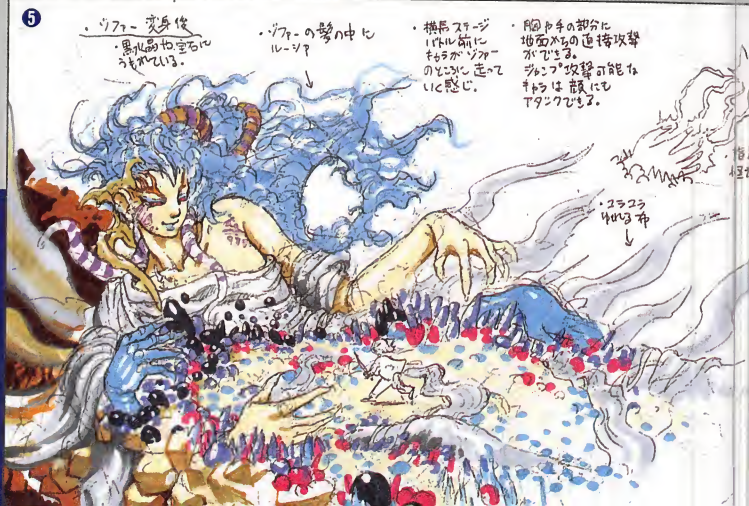
5

・ゾファア 変身後
・異化の要素を
取り入れる。

・ゾファアの怒りの中
に

・横長フーディ
1作目には
なかったゾファ
アは、このフー
ディを着て
いる。

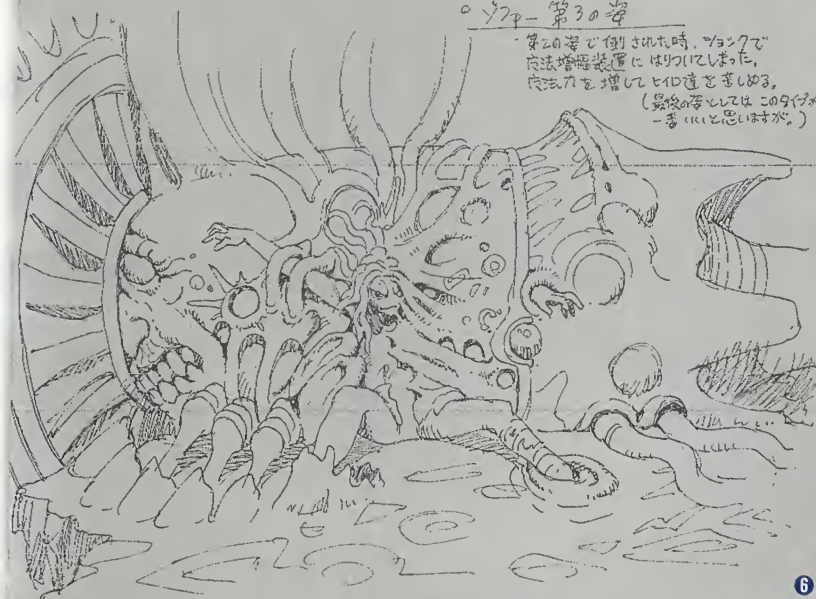
・胸の下の部分に
地面からの直接攻撃
が当たる。
ゾファアは、この
部分に、顔に
ダメージを受ける。



ZONE ゾファア
・PHARAOH

ソファ-第3の姿

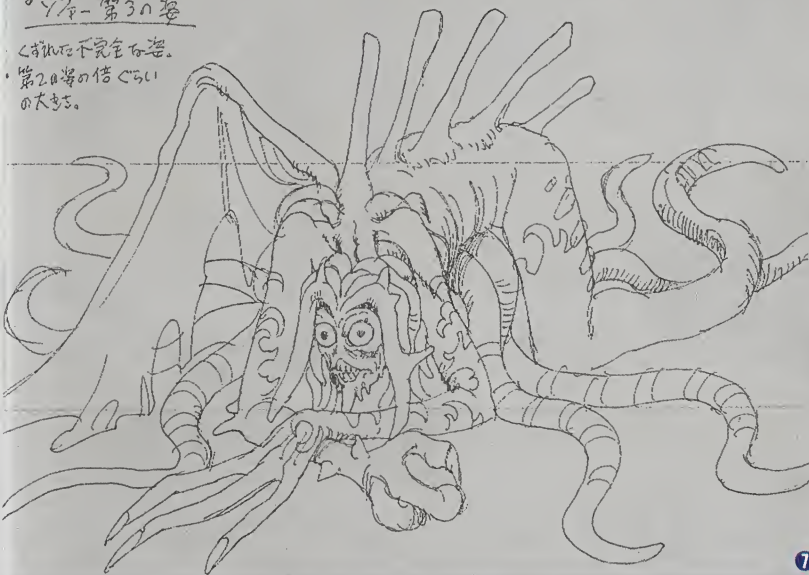
第2の姿で倒された時、ソファで魔法塔装置にはりついてしまった、魔法力を増してヒド道を苦しめる。
(最後の姿としては、このタイプが一番いいと思いますが。)



6

ソファ-第3の姿

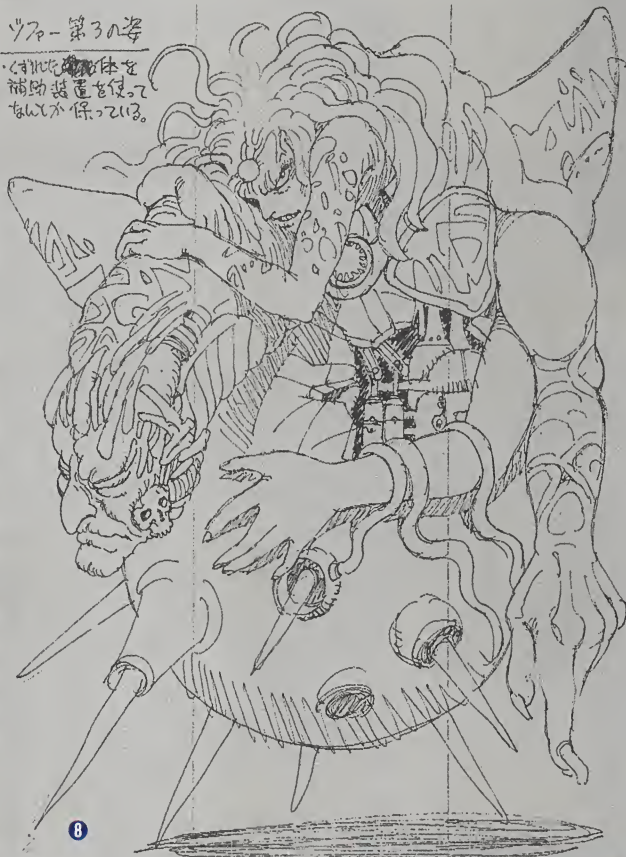
くずれた不完全な姿。
第2の姿の倍ぐらいの大きさ。



7

ソファ-第3の姿

くずれた不完全な姿。
第2の姿の倍ぐらいの大きさ。



8

678

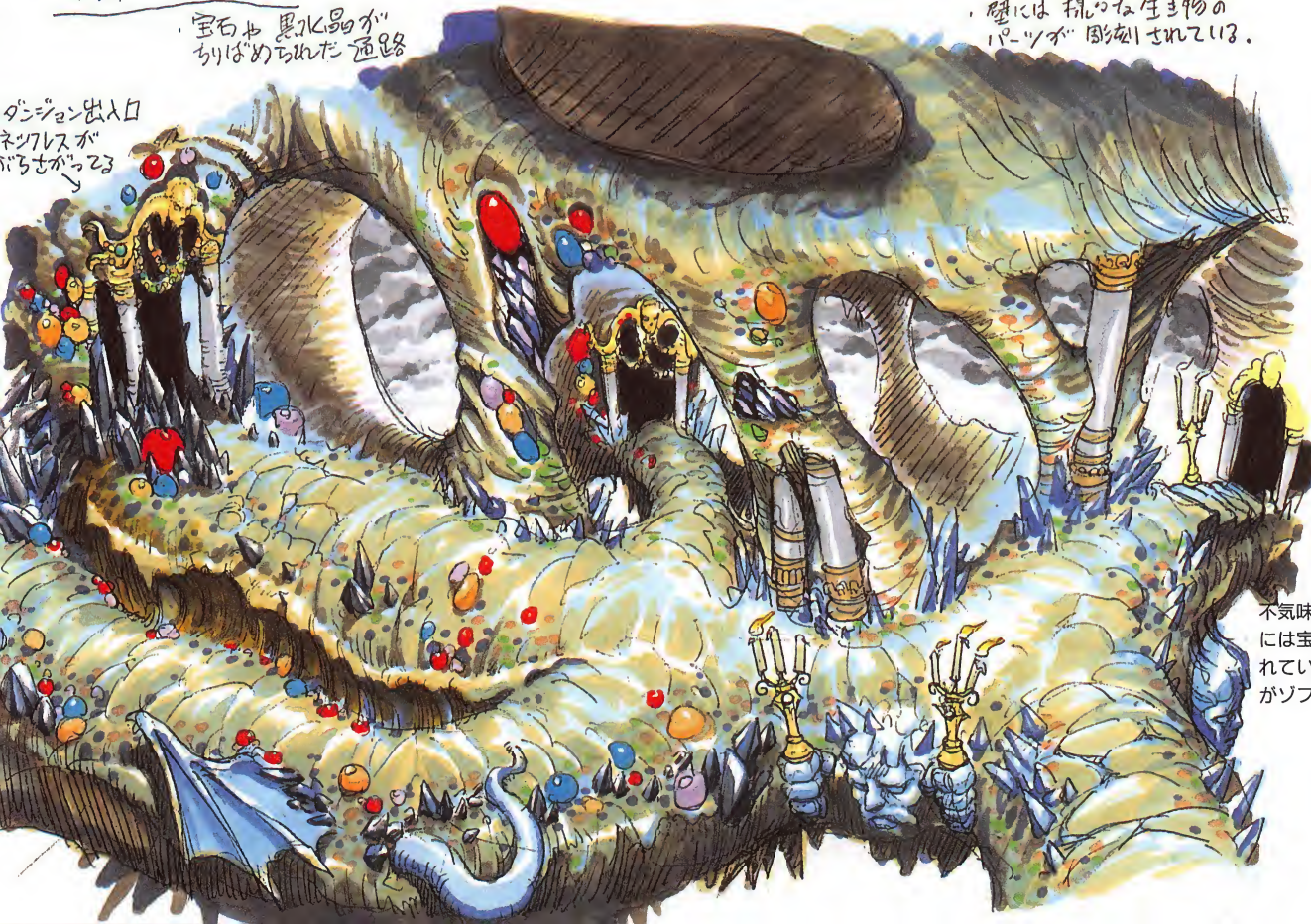
第三形態案。完全神となったはずの第二形態でもってしても、ヒーロ達は倒せなかった。醜くくずれたソファ-の身体は今や見るも無惨だ。ゲーム中ではくずれた第二形態の姿で登場している。

第三形態

ソファ-城内部

宝石も異次元が
ちりばめられた通路

ダンジョン出入口
ネットレスが
ぶらさがっている



壁には 様々な生き物の
パーツが 彫刻されている。

← 土まじり
空が見える

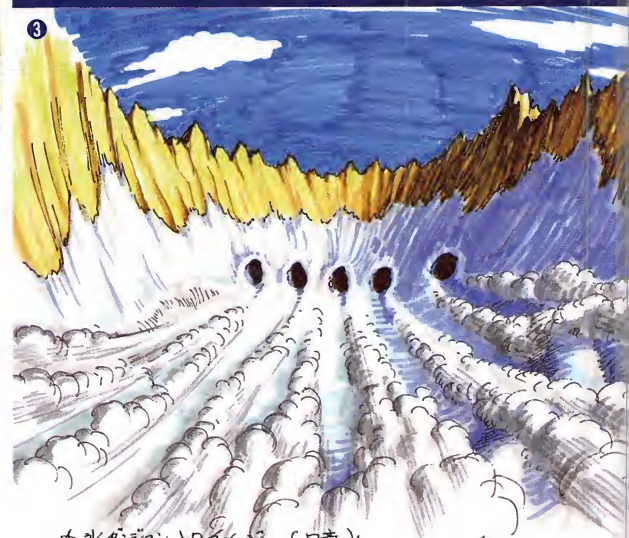
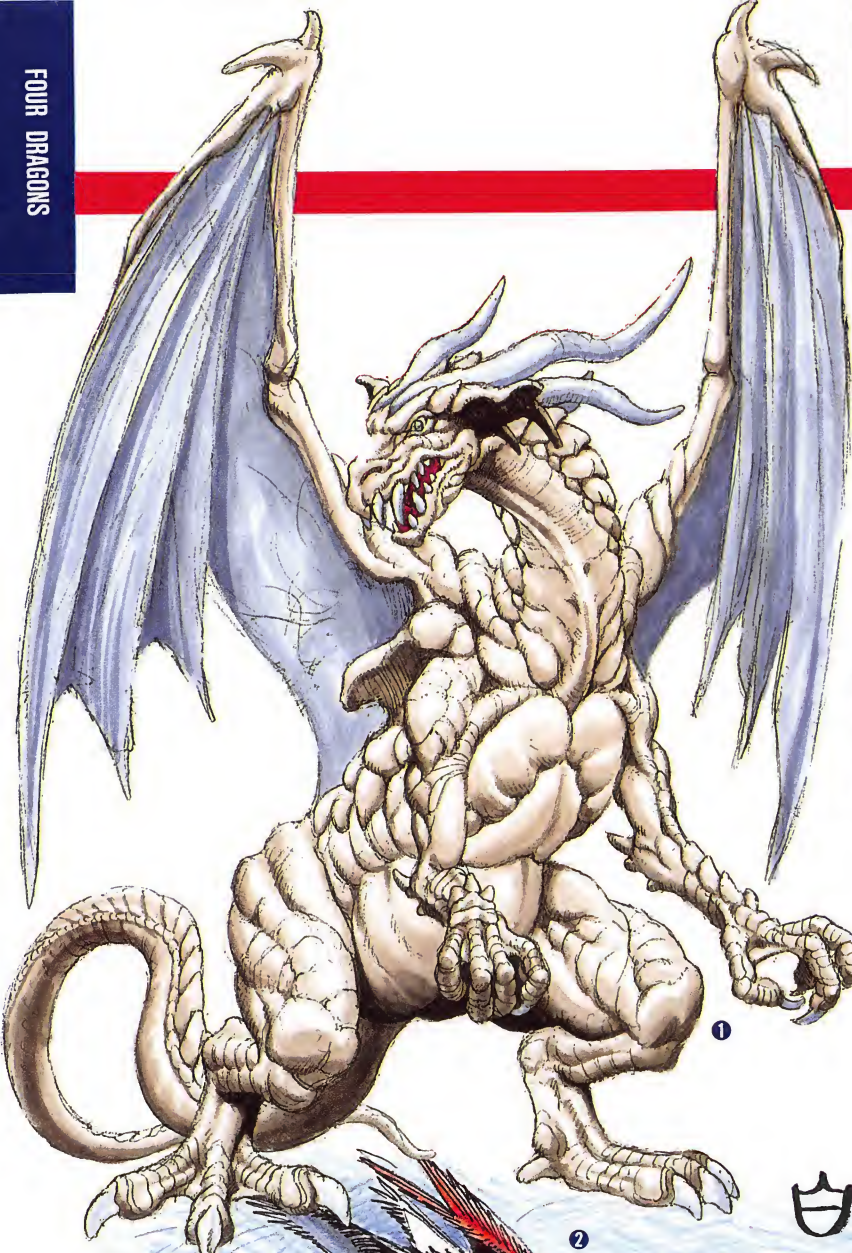
← 擬似的な
遠近感

不気味な構造の城内部
には宝石が散りばめら
れている。この城こそ
がソファ-なのだ。

ホワイト ドラゴン

FOUR DRAGONS

WHITE



☆ 水ダシオン入ロメー (白水)

- ・五竜洞 白と
別名で呼ばれた
た。
- ・穴から常に強風が
吹いている。
- ・ブリザード状態で
近づくが困難。
- ・かたづけ
原の中を走り回り
てこぼれ入る。

白龍

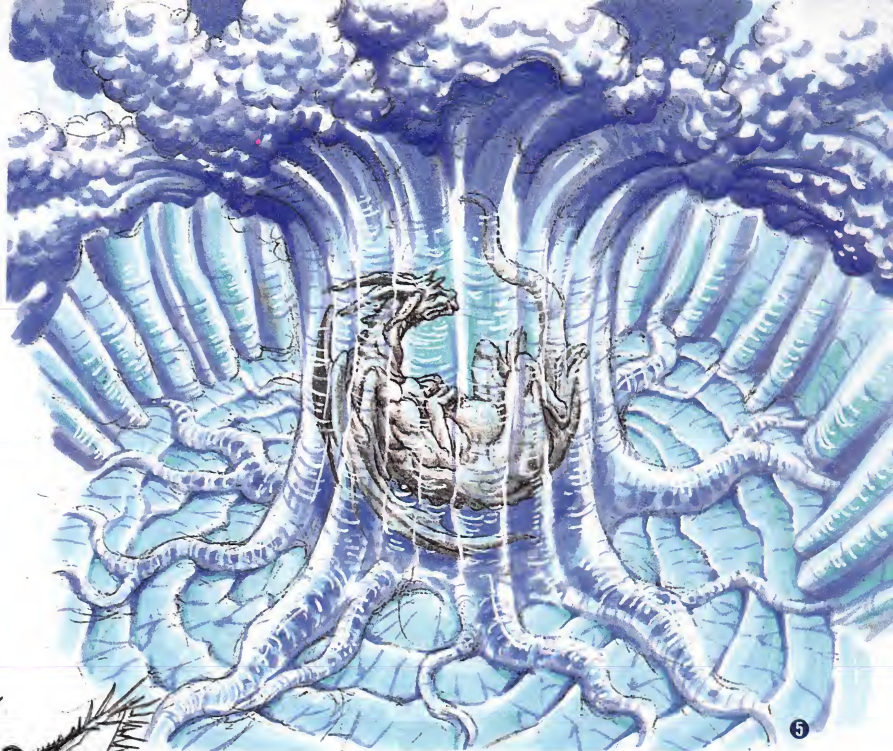


DRAGON

最初は何もない空間、任意の方向に時を戻すと、それが凍って道になった。(進行方向に話のボタンを押すと時を戻すと、道を自由に作るという事ではなく、かくし通路を見つけた感じ。)



4



5

- ①この竜は偽白竜。佐藤氏はこちらをホンモノの竜として描いていたが、結局偽白竜となってしまった。
- ②⑥こちらが本当の白竜の姿。“竜”というよりは“龍”というイメージがある。これはあのナルが変身した姿なのだが、なかなかどうして威厳と迫力に満ちたドラゴンだ。
- ③④⑤白竜のダンジョンのイメージボード。凍った氷の世界という雰囲気がよく描かれている。

・氷の樹の中で眠っています。
・ルナ1のアイディアの竜もです。



6



☆ 赤竜の封印

岩盤に刺さって
いたのが 溶岩に
溶けつつある感じ。
赤竜はスリムで
びんぎなイメージ。

☆ 赤竜の洞窟 1

昔 流れた溶岩流の
道となり入口になっている。



FOUR DRAGONS

レッドドラゴン

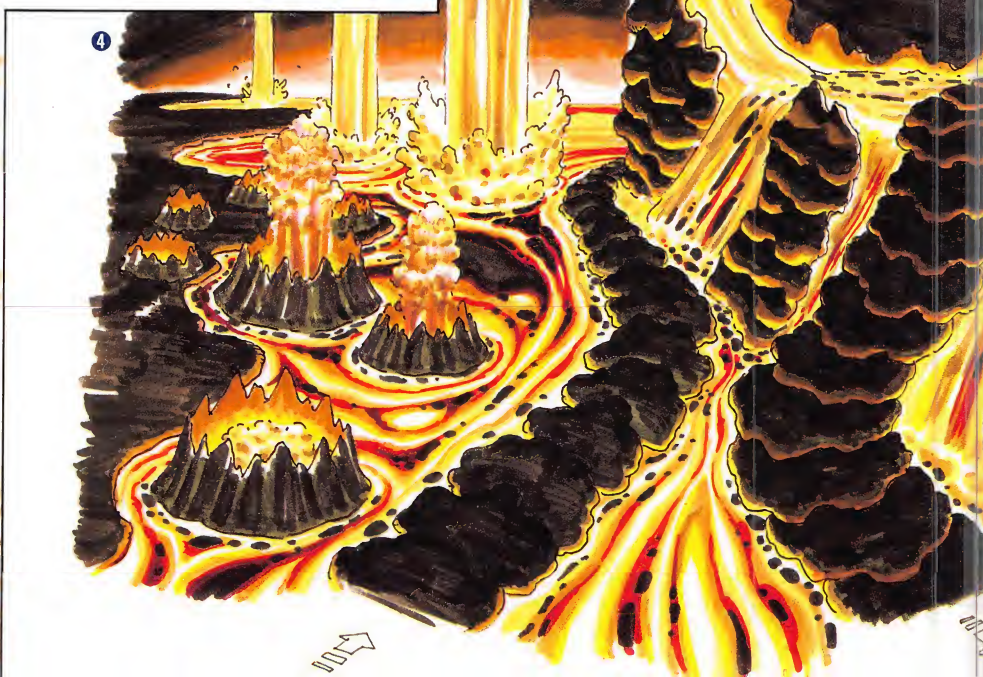
RED
DRAGON

☆ 赤竜洞窟内 2

- ・ せと長ダンジョン
- ・ 色調はもっと暗くて重い感じです。
- ・ 下へ行くほど 暗さが増すといいたすね。
- ・ 下層では 岩のすきから 溶岩が 溢れ出てます。
- ・ 時々 下から 煙が 吹きあがると 面白い。

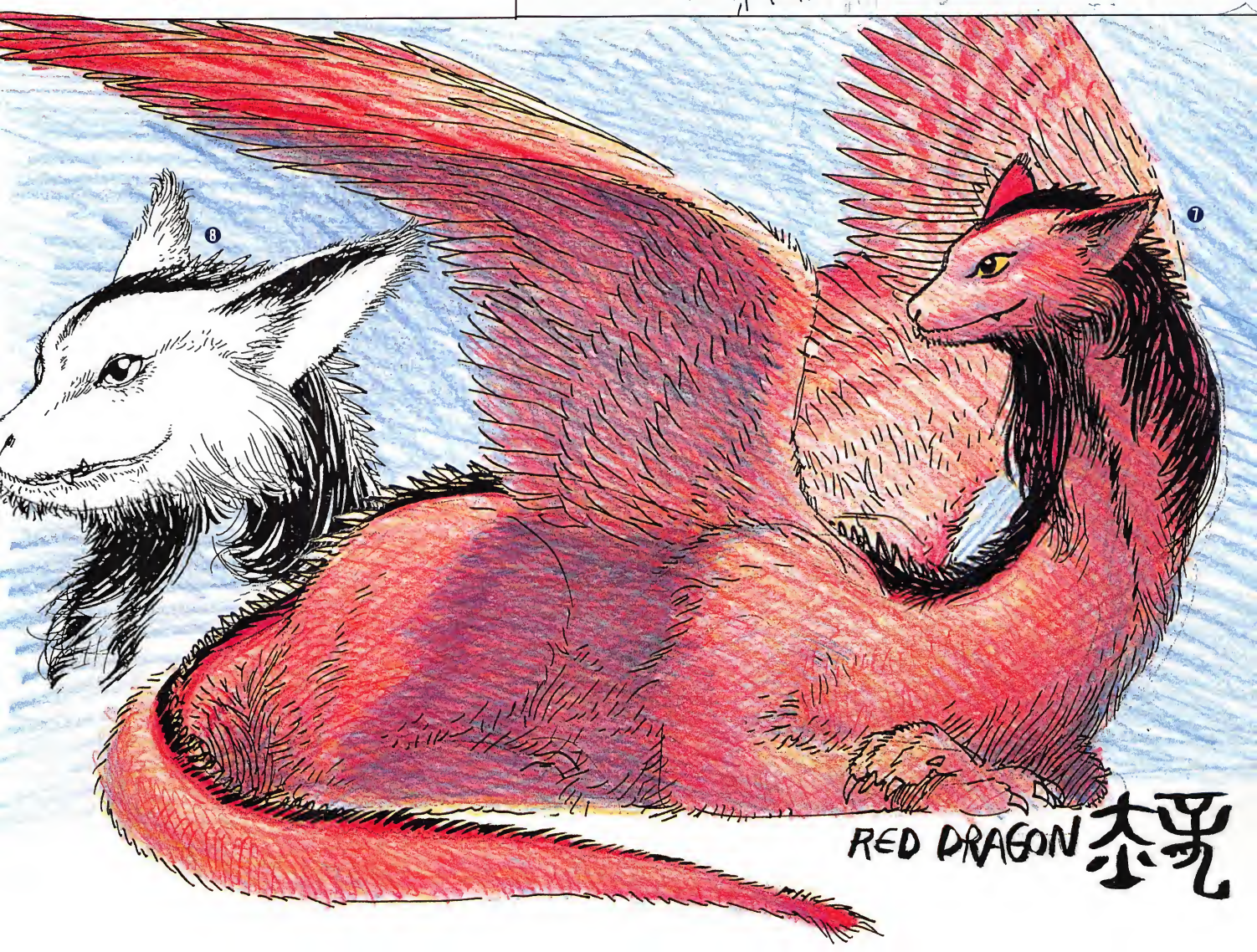
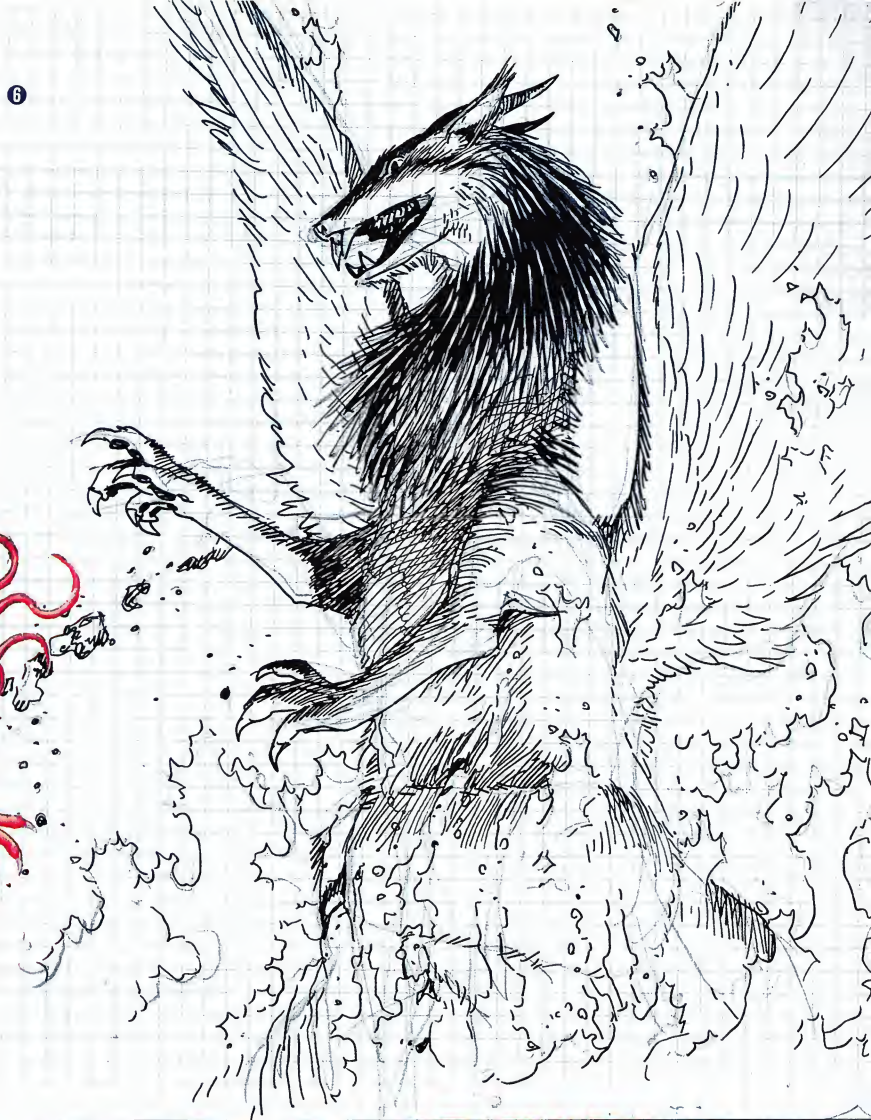
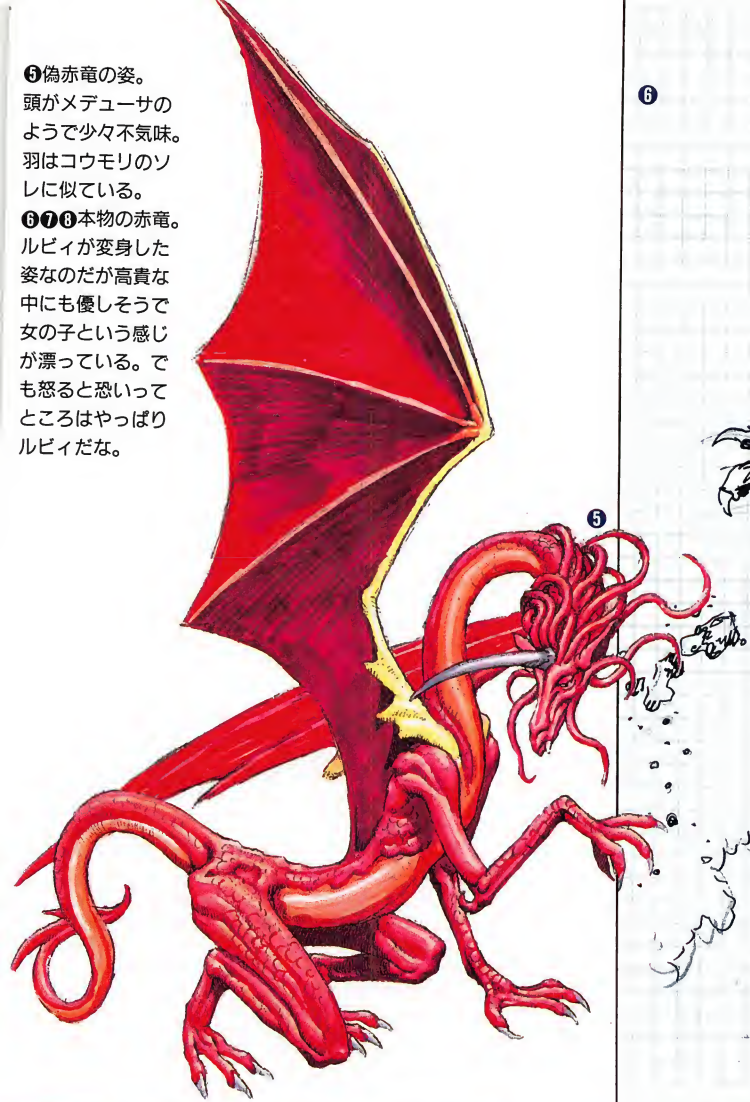
☆ 赤竜洞窟内 3

とにかく派手!!
見るだけで アツい! というイメージ。



⑤偽赤竜の姿。
頭がメデューサの
ようで少々不気味。
羽はコウモリのソ
レに似ている。

⑥⑦⑧本物の赤竜。
ルビィが変身した
姿なのだが高貴な
中にも優しくそう
で女の子という感
じが漂っている。で
も怒ると恐いって
ところはやっぱり
ルビィだな。



RED DRAGON 赤竜

☆ 青竜

「カ」のイメージ

①

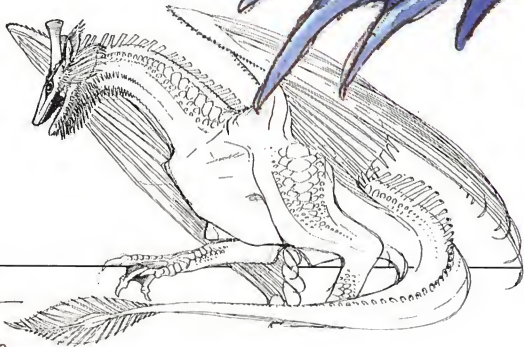
☆ 青竜封印

- ・胸の下は蛇で翼はありません。
- ・山全体が彼にのっかっています。
- ・次々と敵が現れるとの設定なら水の中から飛び出してくる小怪物がいてもいいですね。

①② 偽青竜のイメージ。ライナスの資質と同じく力をイメージしたものだ。足はついていない。顔もちょっとコワいんですけど……。

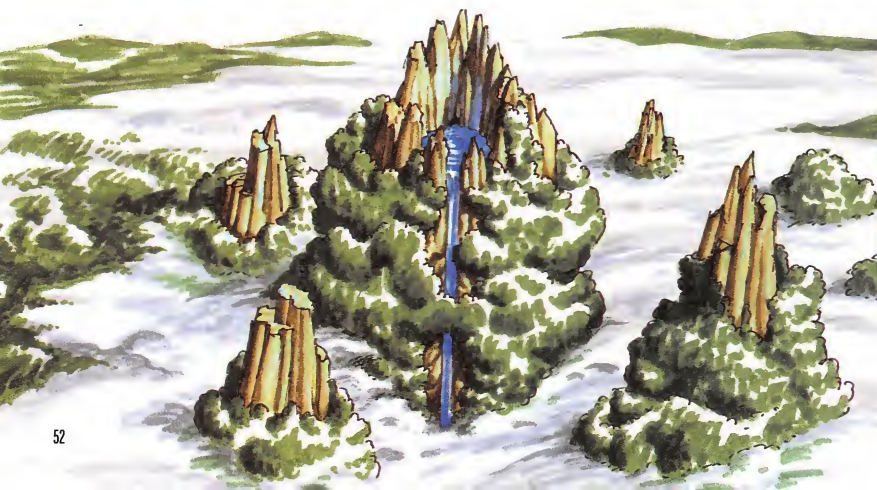
③④ こちらが本物の青竜。水を司る竜だけに尾の先にはヒレのようなものもついている。どこことなく若々しい雰囲気だ。

⑤⑥ 青竜の洞窟イメージ。水をあしらったダンジョン設定で、川や水柱がそこそこに描かれている。



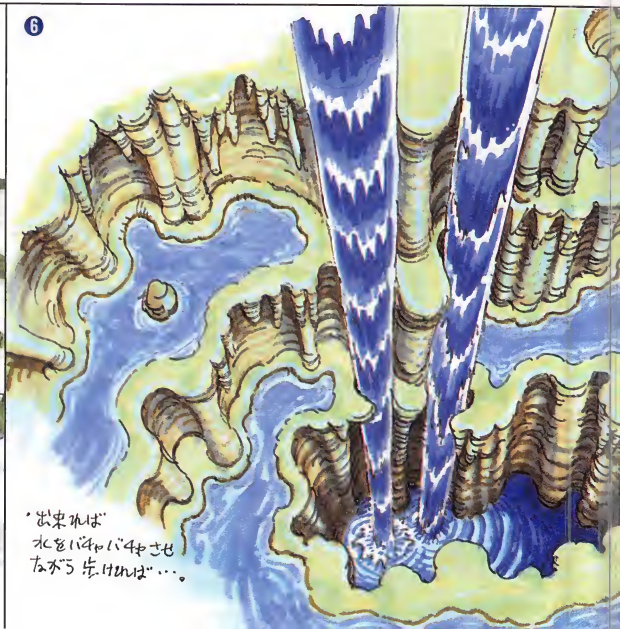
☆ 青竜ダンジョンのある山

- ・人の踏みまちい山奥に湧れるつゆもい泉のある山がある。
- ・それ、あるは低い山の中。

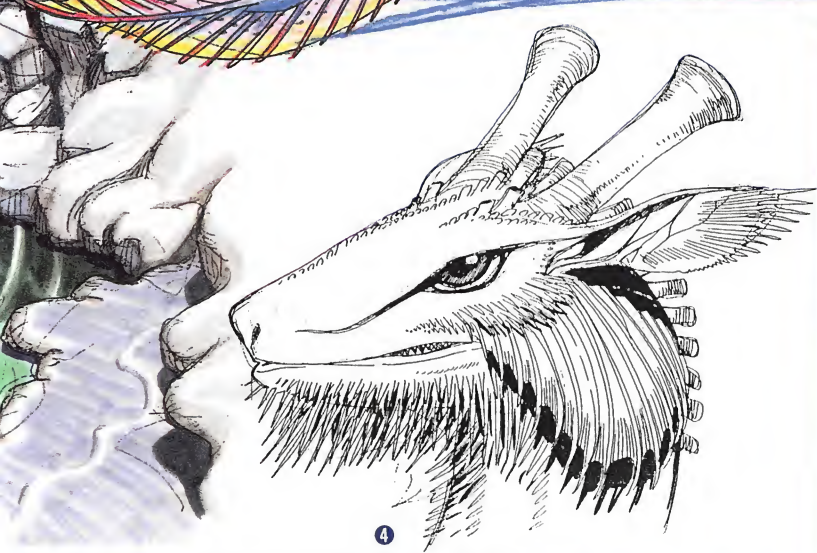
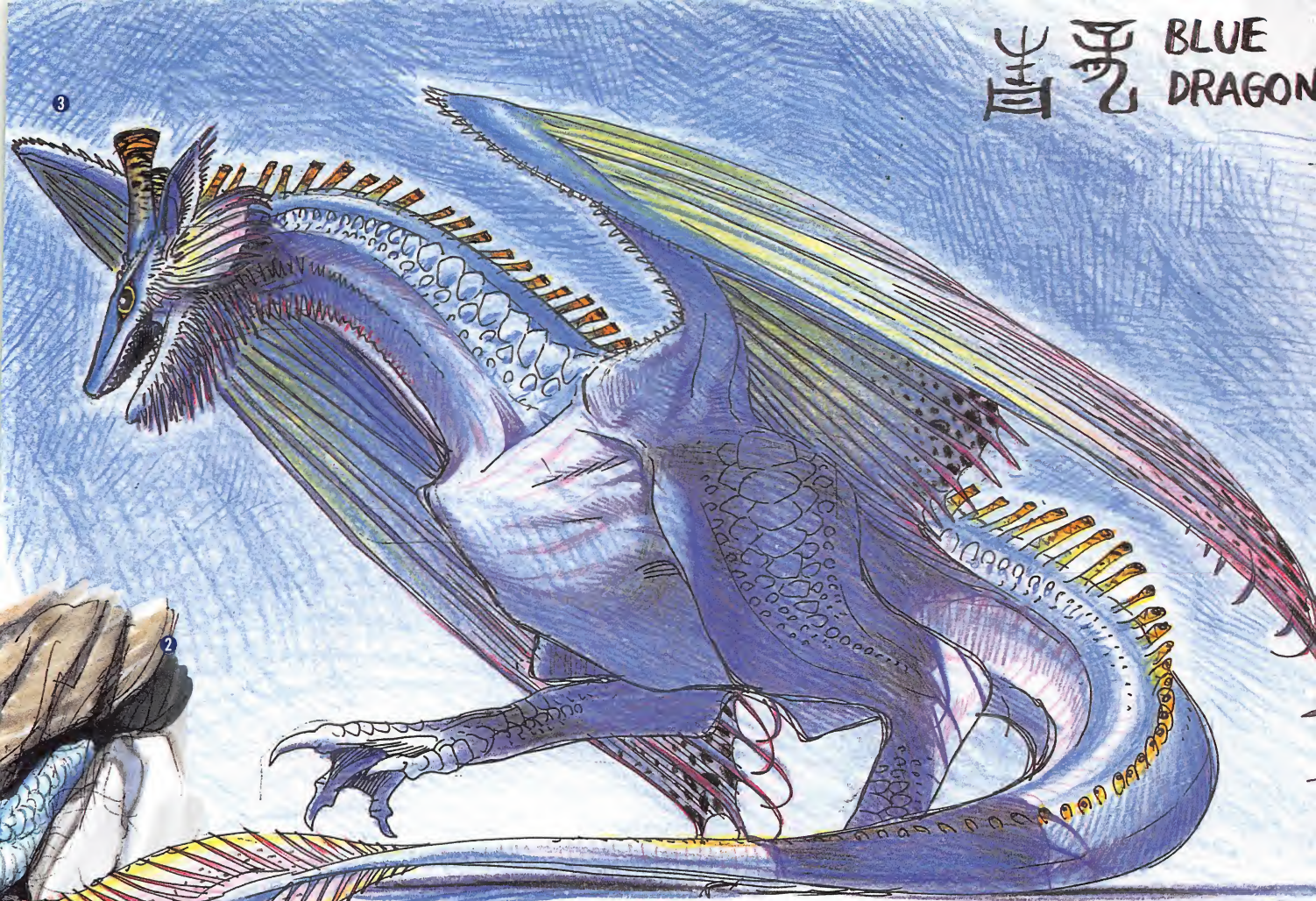


⑤

⑥



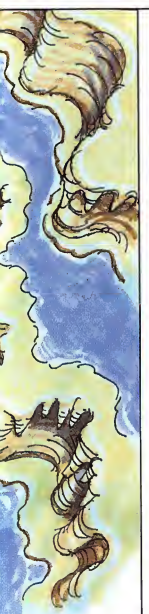
“お水は”
水をいちゃいせ
なまう 歩けんは……



BLUE DRAGON

FOUR DRAGONS

ブルー
ドラゴン



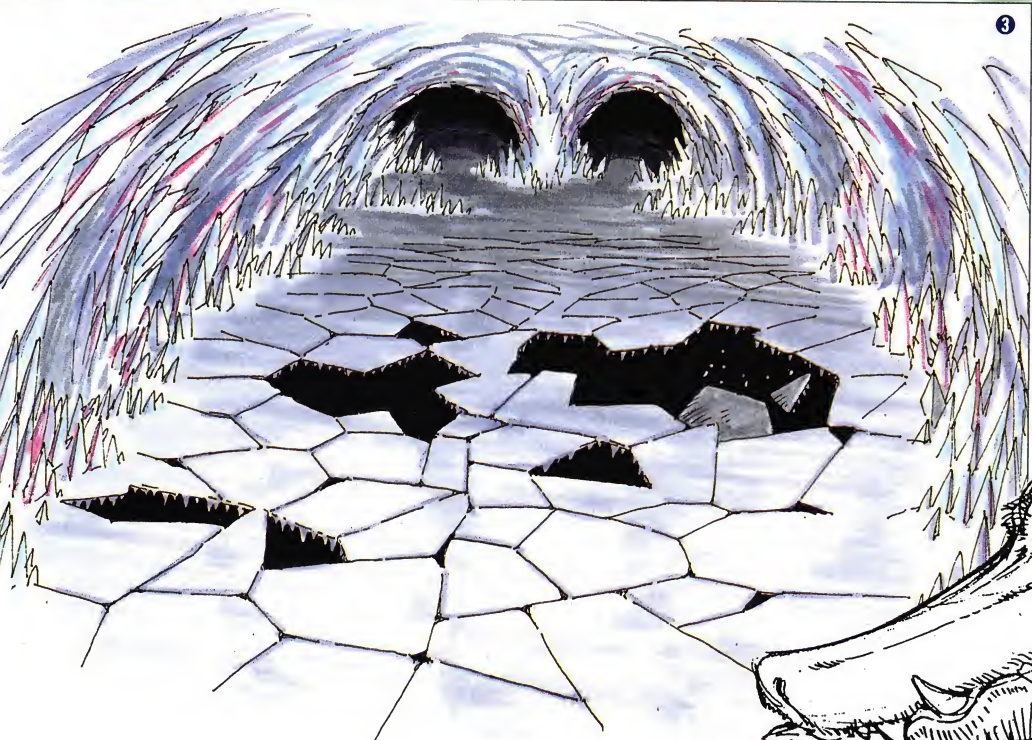
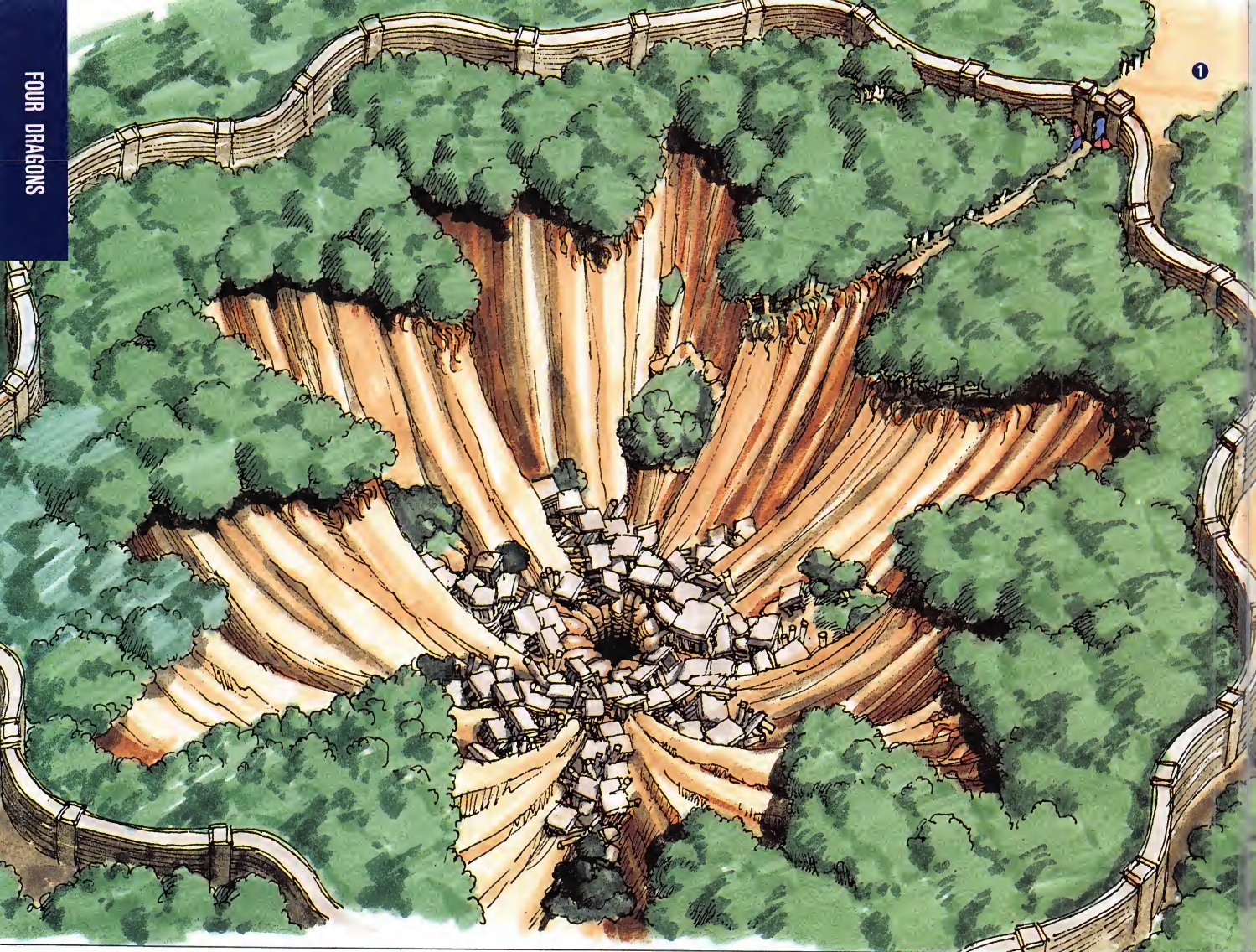
☆ 青竜ダンジョン 1

- 下に落ちる水柱と上に登る水柱がある。
- 階層を移動する時にエレベーターに水柱を使う。(階段には移動しない)

☆ 青竜ダンジョン 2

- 広大さを意識したつくりです。
- 木をけずりたした手製のボートで移動する。





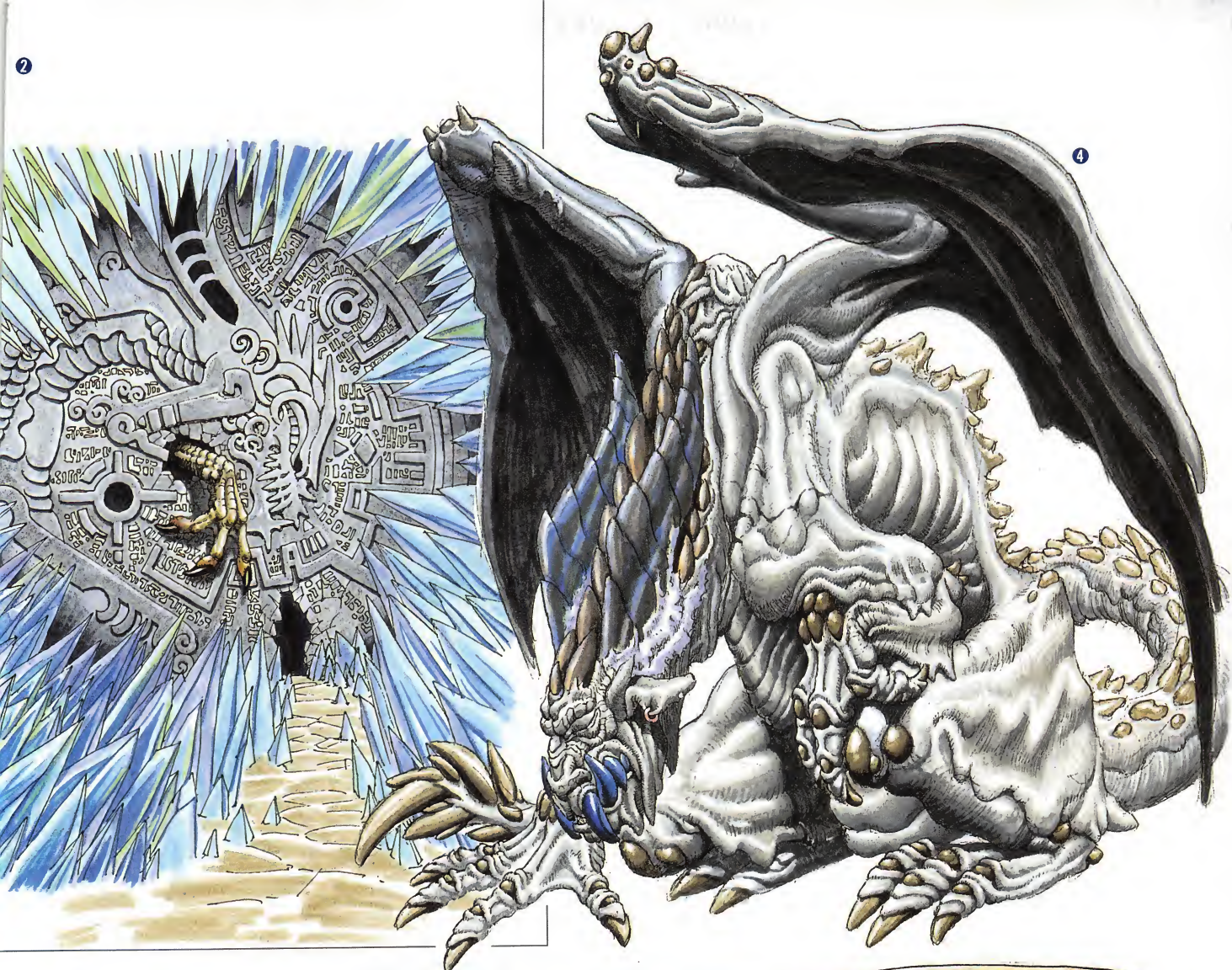
①②③黒竜洞窟イメージイラスト。地下に住まう黒竜のダンジョンは地盤のゆるい土地の下にあるというイメージで描かれたものだ。ゲーム中では鉱山の奥にダンジョンが隠されていた。



BLACK DRAGON

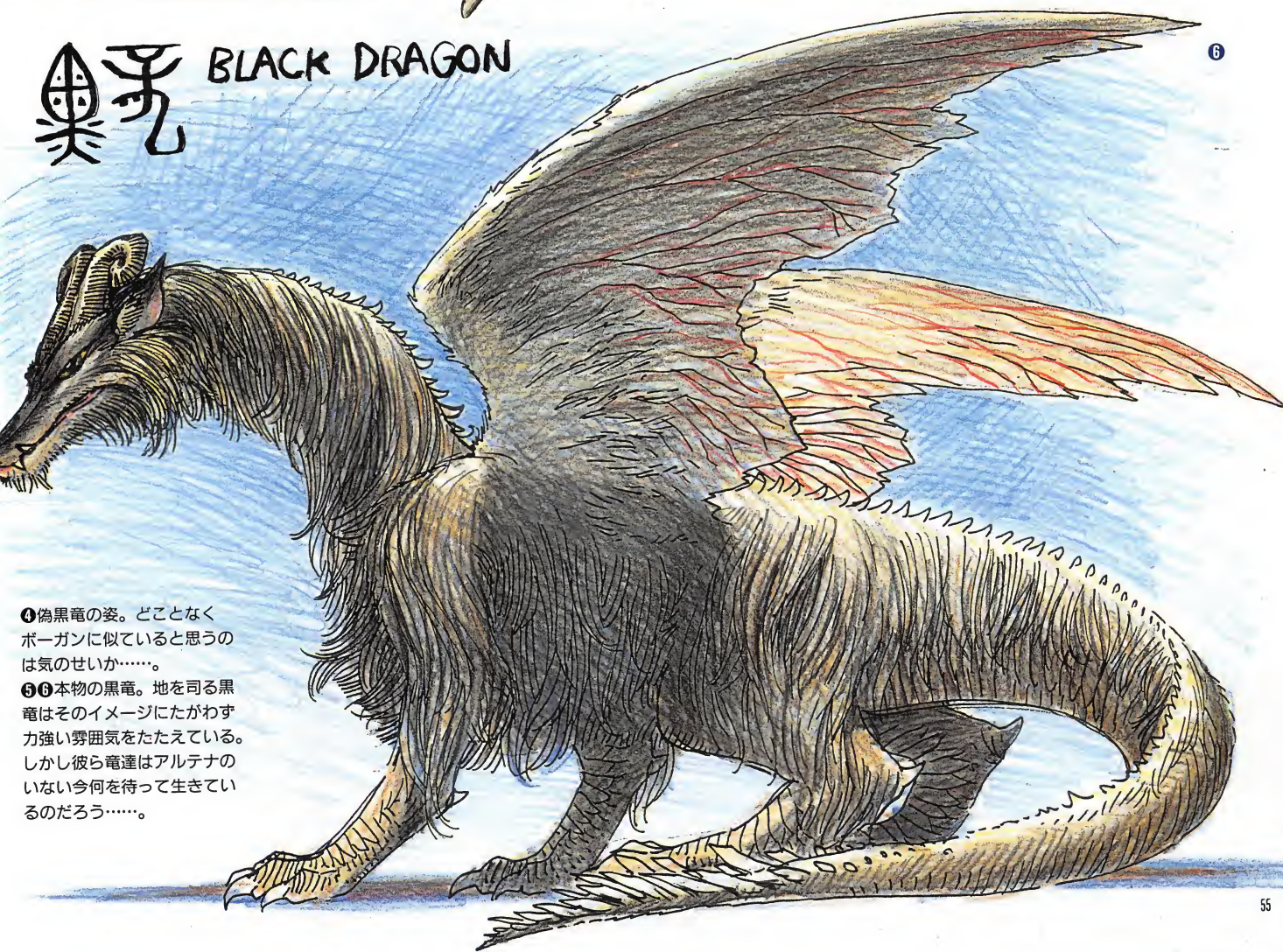
ブラックドラゴン

FOUR DRAGONS



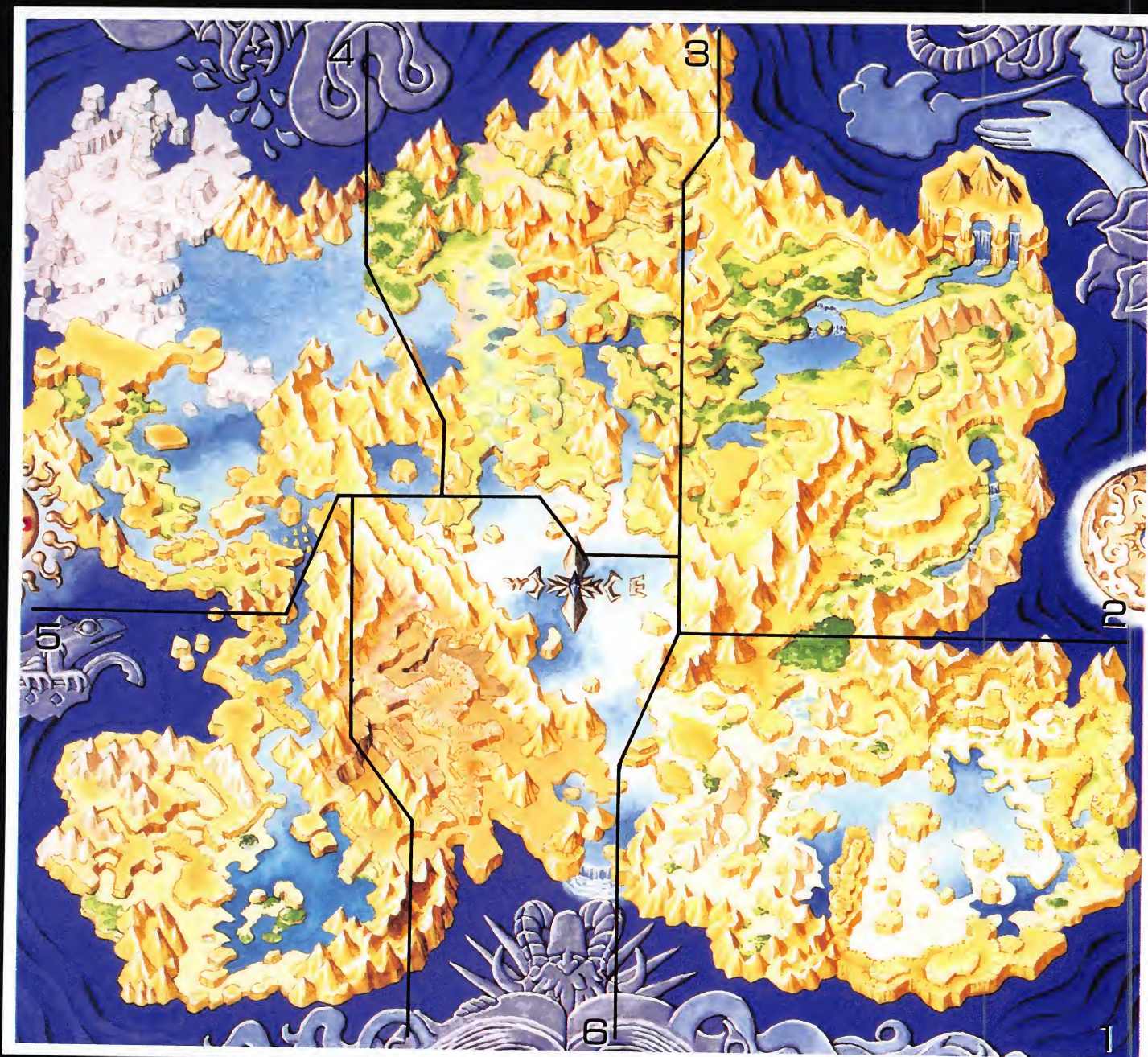
黒竜

BLACK DRAGON



①偽黒竜の姿。どことなく
ボーガンに似ていると思うの
は気のせいかな……。

②③本物の黒竜。地を司る黒
竜はそのイメージにたがわず
力強い雰囲気をはたしている。
しかし彼ら竜達はアルテナの
いない今何を持って生きている
のだろう……。



①サイラン砂漠 ②マドリア平原 ③東カタリナ地方 ④西カタリナ地方 ⑤ディクス山地 ⑥ミネア内海

• LUNAR ETERNAL BLUE •

PLACES

長い旅の中で立ち寄った村や町。そこにはさまざまな民族色があふれていた。
ここでは「LUNAR II」の舞台となった場所を見ていきたいと思う。
また、物語で使用された多くのものは佐藤 肇氏のデザインによるものであり、
各イラストの説明も佐藤氏自身によるものだ。

ETERNAL BLUE世界設定を終えて…

な一んにもない砂漠からすべては始まった。
荒削りな岩山と、少しの水と、わずかな植物
を置いた。

色のついた渦巻く流砂を加えた。

獣を創り、人を創り、家を建てた。

砂上船を人に与え、獣を狩らせ、砂嵐から身
を守らせた。

これが私にとっての「LUNAR」だった。

前作は途中参加のお手伝いゆえ、自分の中に
「LUNAR」を育てることはできなかった。

「LUNAR I」の青い世界は美しかったが、
私には生命力が希薄に見えた。

“熱っぽい世界”を創る。

当初は、ぼんやりと形にならない言葉を舌の
上でころがしていたが、日に日にイメージが
強固になっていく。

劣悪な環境に押しつぶされぬ力強さと、生
き抜く知恵を持ち、正邪を肯定し、死さえ糧
とするアニミズムを基調とした文明。科学を
否定せず、あっけらかんと魔法と合体させて
しまう柔軟さ。見えない歴史の重なりの中を
縫うように生き続ける女神信仰。豊かではな
いゆえの大地母神への信仰は、地球回帰と決
別し、月の大地とともに生きる、その自信と
誇りによって生まれたと言っている。つまり、
神のいない世界に神を生んだのである。

そのエネルギーが“熱っぽさ”だと、今は考
える。

さて、シナリオライターでない私は、それを
絵で語らねばならない。そこで小道具として
家や舟や女神像を、大道具として自然や、エ
キゾチックな遺跡を創った。そのほとんどに
丸みを与え、土や石、セラミックに質感を求
めた。鋭角的でリアリスティックな描写は2
頭身キャラには合わないし、マヤ、アステカ
的な熱っぽさは、整理された風景には感じら
れない。自然の地形を利用した町が多いのは
そのせいで、大地と抗うことなく、かと言っ
て調和しきれない人間の猥雑さみたいなもの
まで出したいと思った。家はシンプルにして、
むしろ“色”や紋様を生かしたいと思ったが、
いささかパターン化しやすい形にしてしまっ
たのが反省点だ。

舟に関しては、ほとんどカットされた。ソリ
をつけた舟という馬鹿馬鹿しさは、結構気
に入っていた。誤解された文化は歴史のスキを
語れるし、少ない物を有効に使うライフスタ
イル、海と陸の乗り換えを嫌う性急さ、生活
圏を限定したからない奔放さなど、特異な民
族性を強調できるかなと思ったが。

もうひとつ（あるいはたくさん）の世界でも
ある遺跡群は、シナリオ外の未知として考え
ていった。地球と月を結ぶ連絡橋。かと言っ
て地球文明から発したものと限らない。別
の生命体が別の目的で置いたのかもしれない。
月が月である前からあるのかもしれない。世
界の根源がひっくり返るような謎を秘めて眠
り続けるもの。盗掘者であるヒイロはその余
熱に魅かれている。個人的には、女神の登場
によって悪神として葬られた、穏やかな精霊
を祭った所としている。そう、アステカのミ
シュコアトルのように。セレカムの地下にも、
そうした神殿が眠っている。もちろん設定の
中だけだが。

いずれも熱気を描きたいがためのものだし、
いくつかは成功し、いくつかは失敗した。
ゲームの世界に、プロダクション・デザイン
という仕事があるかどうかは知らないが、私





のしていることがそれだし、少なからず上位機種には必要だと思っている。

グラフィックが向上すればするほど、映像にぶち込める情報量が多くなる。それまでメッセージに頼ってたものが、1枚の絵で語ることも可能となる。顔に刻まれたシワを1本、削るか削らないかで意味は大きく異なる。そこまで繊細な表現を追求できるほどマシンの性能を使わないのは、怠慢だと思っている。もちろん、映像のみが独走し、語られる中身が空虚であるのは論外であろう。

自戒を込めて言うが、設定と世界観はイコールではない。世界観とは、その世界が成立するためのルールに乗って動いている状態だし、設定とは、そのルールブックである。

設定がどんなに大仰な文章で書き連ねていても、画面に反映されなければ世界観にはならない。ゲームは言葉、といういかにももっともな御意見は、卓越したイマジネーションと、思慮深く計算された言葉の選定によってのみ裏付けられるのであって、長ったらしい借り物のメッセージから、無理やり引っ張り出して「本質」などと言うのは、ゲームに対する甘やかしである。語れる限り語る。それは絵においても文章においても変わりはない。その意味では、私の仕事が世界観として実を結んだかどうかは、みなさんの判断である。

非常に刺激的な仕事を任せていただいたゲーム アーツさんと、可能な限り私の無茶を受け入れてくださったスタッフの方々には、ただただ感謝の気持ちです。私のラフな絵はただの基本ラインでしかなく、1つ1つの完成された絵は、すべてグラフィッカーのみなさんの作品です。これから、これだけの仕事に巡り会えるかどうかはわかりませんが、ゲーム好きのオヤジとして、機会を狙い続けようと思っています。

最後に、カッコつけていいですか？

〈ケイト・ブッシュとクリスチャン・ヴァンデに。岸田森とアポリジニに〉

イラスト・文／佐藤 肇(P58~80まで)

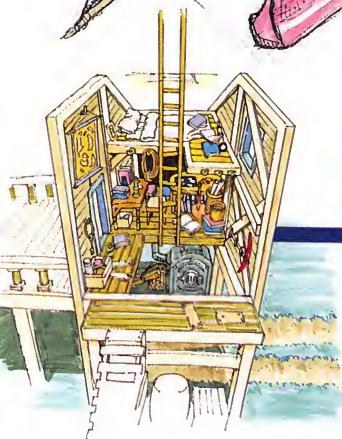
ヒロの家 ○サイラン砂漠

学者であり生活感のないグエンの建てた家だけに快速艇と家が合体するという無茶な構造になっている。メシの途中でも思いついたらそのまま床下に飛び降りて出帆してしまう主人のラフさに即応できる作りだ。このカッコ悪い造りは大人の秘密基地のよーなものである。

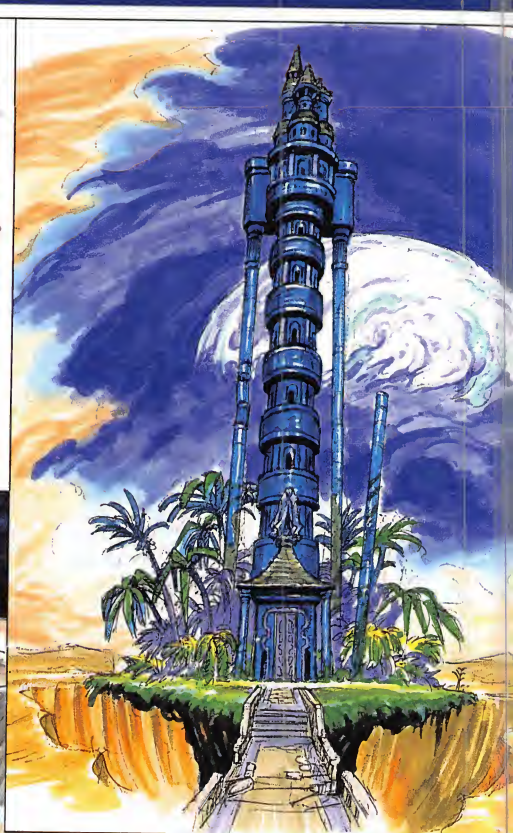
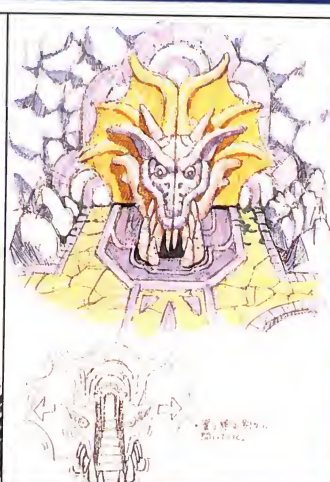
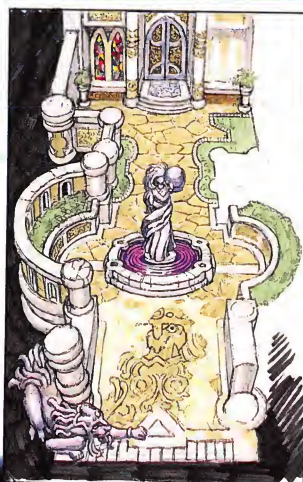
☆ グエンの小屋 1.

- ・おもいで作られた小屋
- ・高見台の上には すえつけの望遠鏡
- ・シートをはずすと 小屋下部に 船がある

PLACES

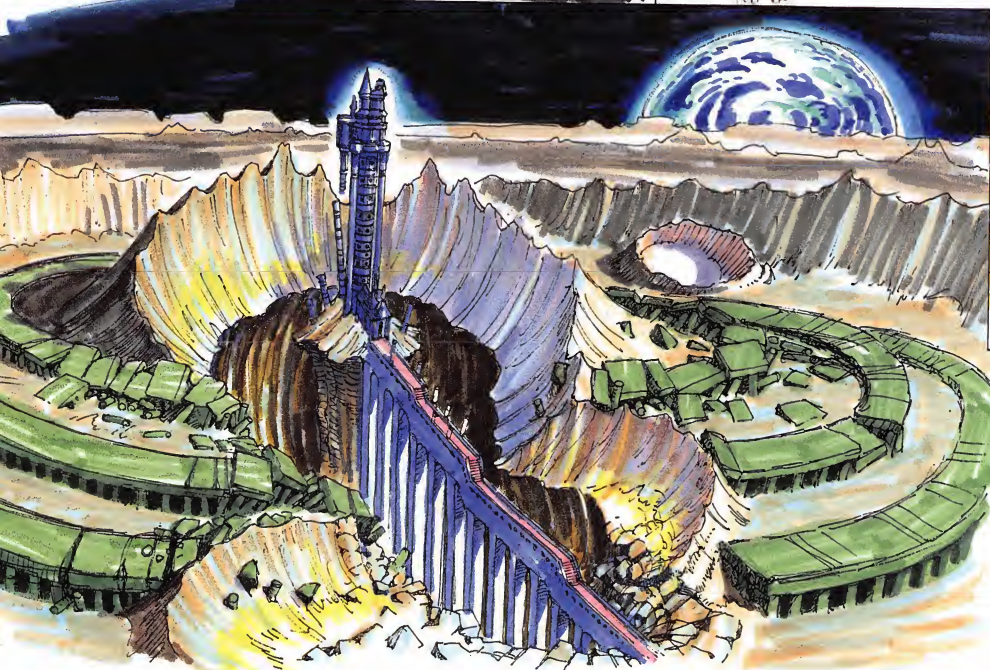


・何者かに爆撃を受けた
なかつ塔をとじる 悪魔の塔。

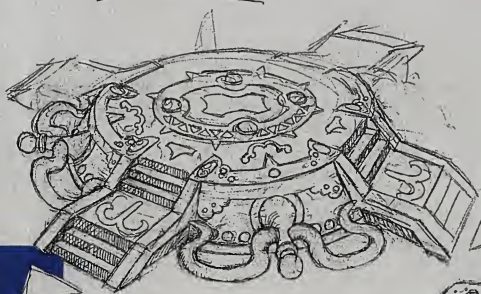


青き塔 ○サイラン砂漠

聖なる塔という本来の意味が破壊され、薄汚れて醜く変わり悪魔の塔と呼ばれるほどに貶められている。元はそんなイメージから出発した。ゲームアーツの安住氏と聖性とけがれについて話し合ったのが印象深い。つまりは追われた神の建物、それがこの塔の真の秘密である。

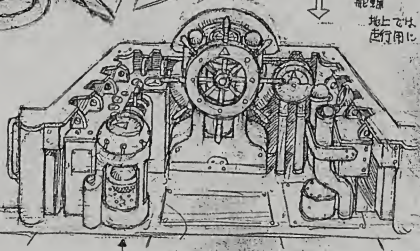


① ワープ・カ・フル

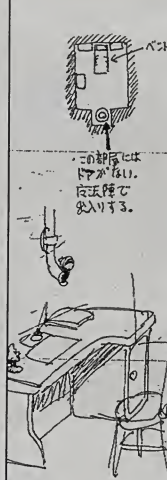
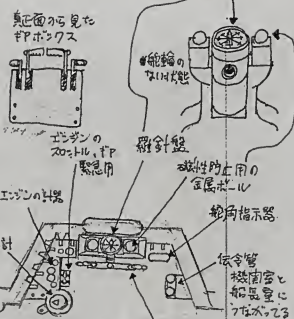


② ブリッジ

真下は
作戦室がある

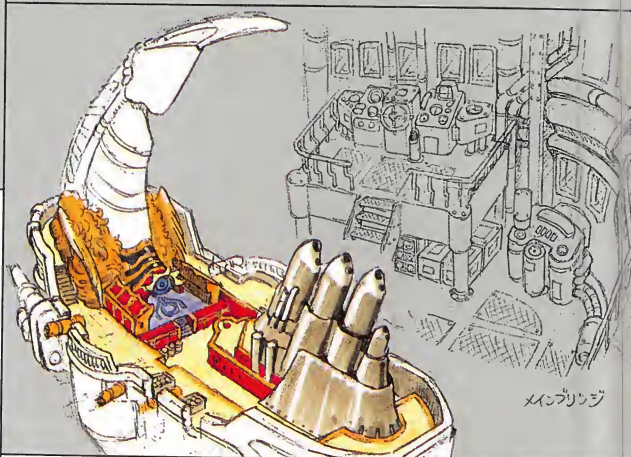
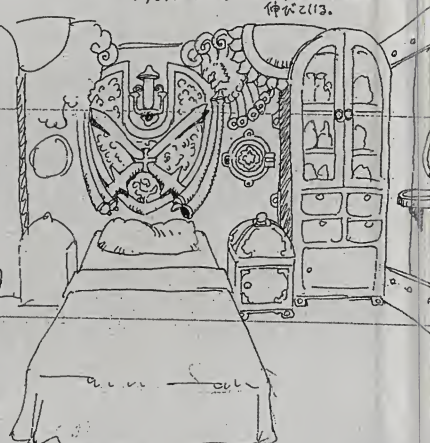


気圧の変化で
伸縮するボール
が、液体中に
ういてる。

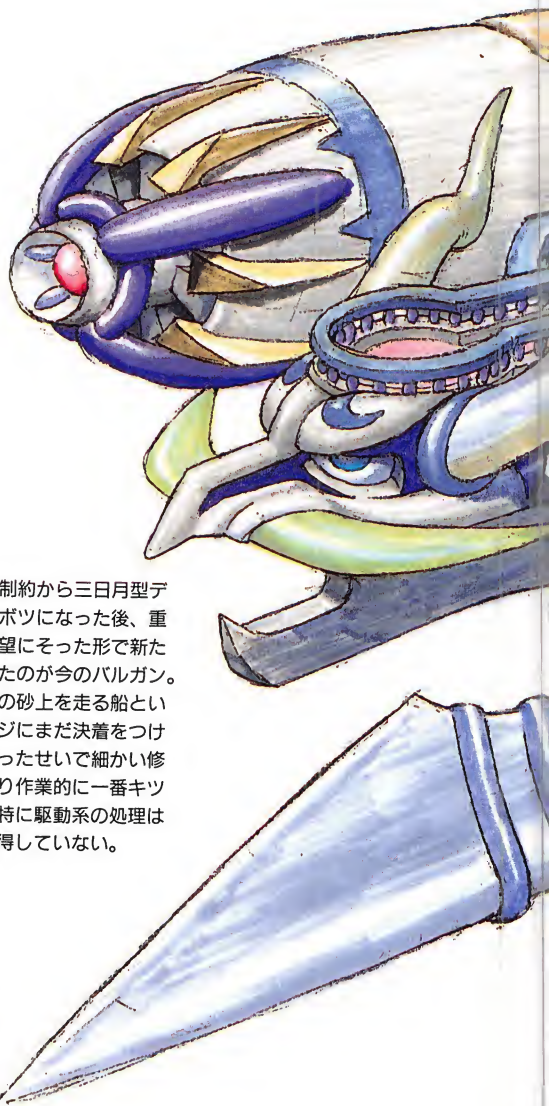
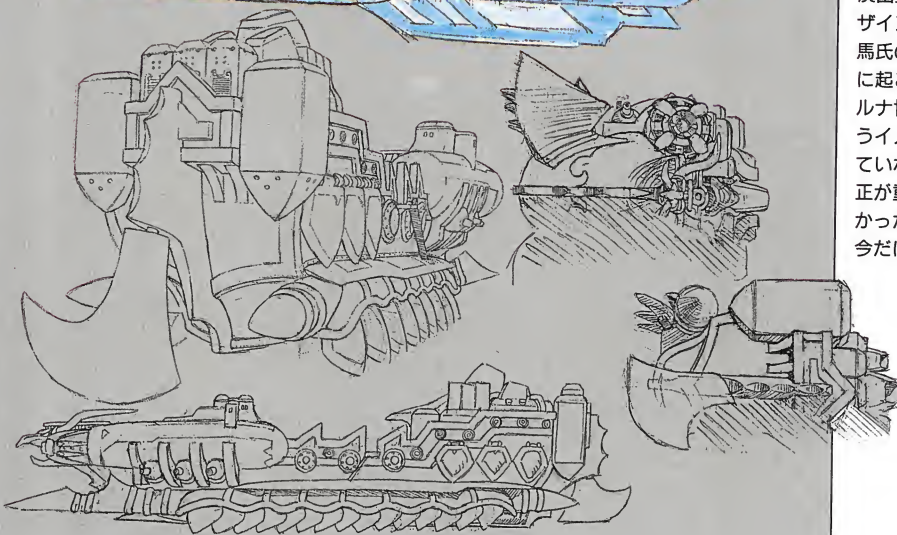
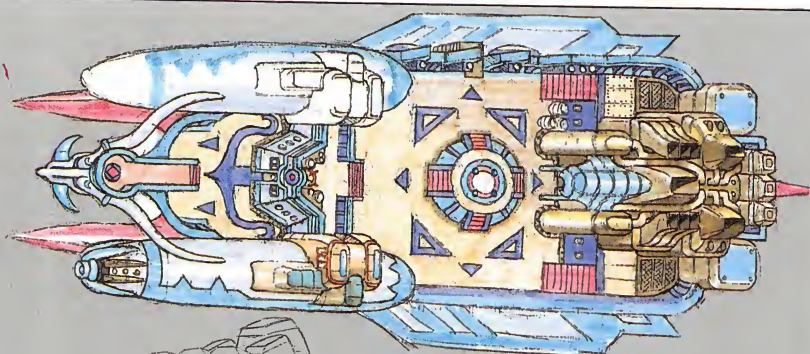
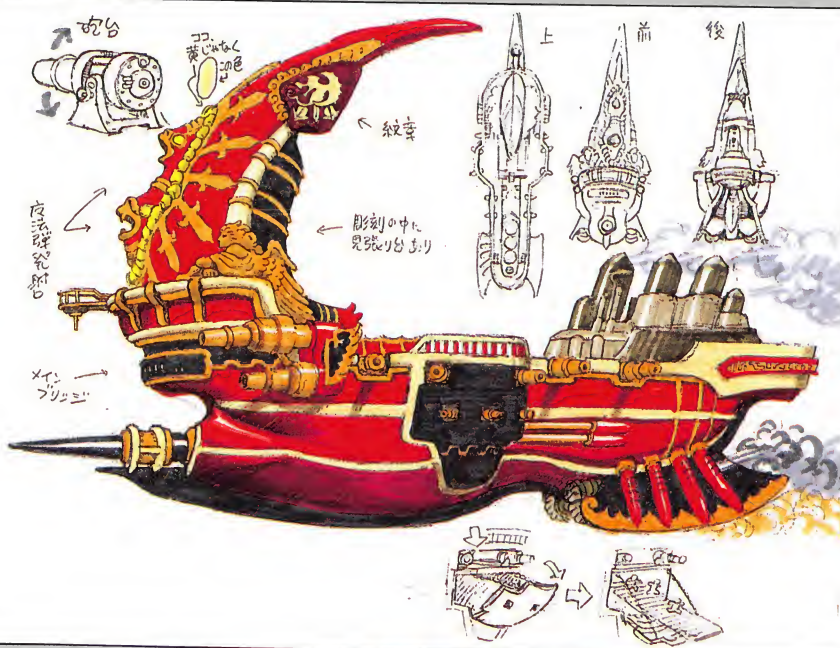


隊長室

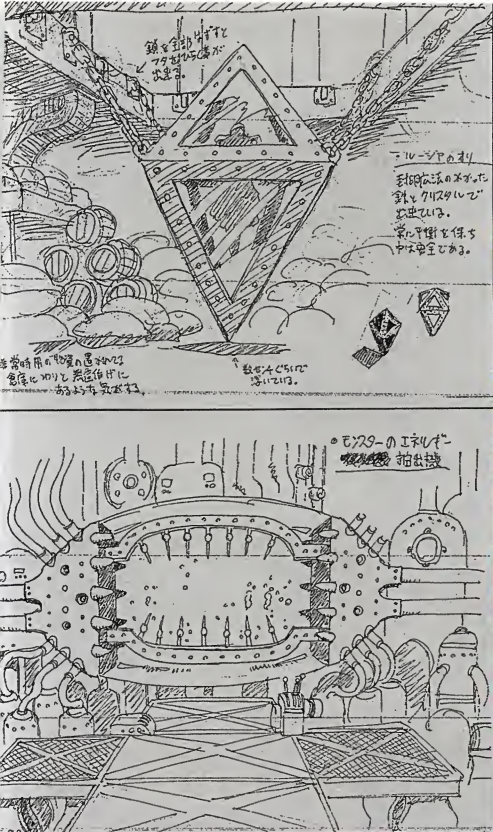
・防犯を強化した
保管室が横たわ
り伸びている。



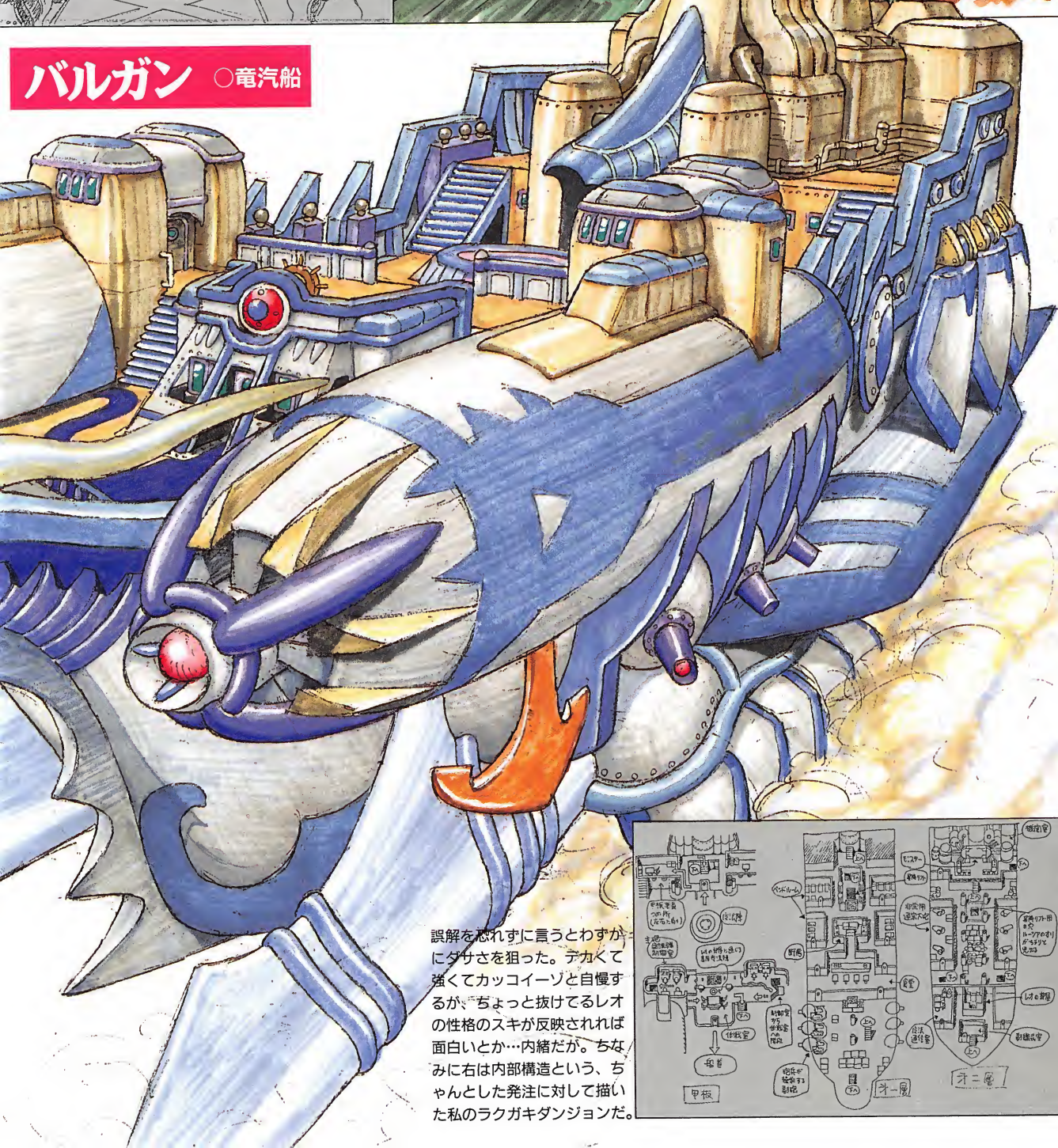
メインブリッジ



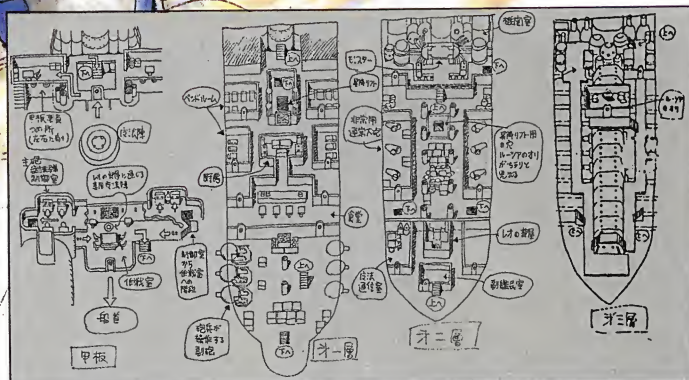
演出上の制約から三日月型デザインがボツになった後、重馬氏の要望にそった形で新たに起こしたのが今のバルガン。ルナ世界の砂上を走る船というイメージにまだ決着をつけていなかったせいで細かい修正が重なり作業的に一番キツかった。特に駆動系の処理は今に納得していない。



バルガン ○電汽船



誤解を恐れずに言うとなさぐに
にダサさを狙った。デカくて
強くカッコイイと自慢するが、
ちょっと抜けてるレオの性格の
スキが反映されれば面白いとか
…内緒だが。ちなみに右は内部
構造という、ちゃんとした発注
に対して描いた私のラクガキダン
ジョンだ。

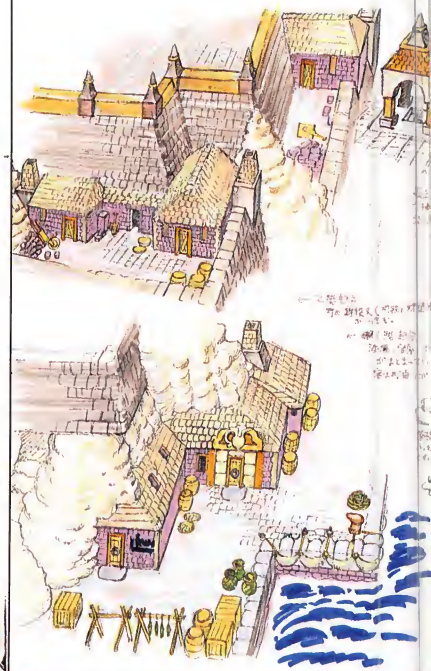
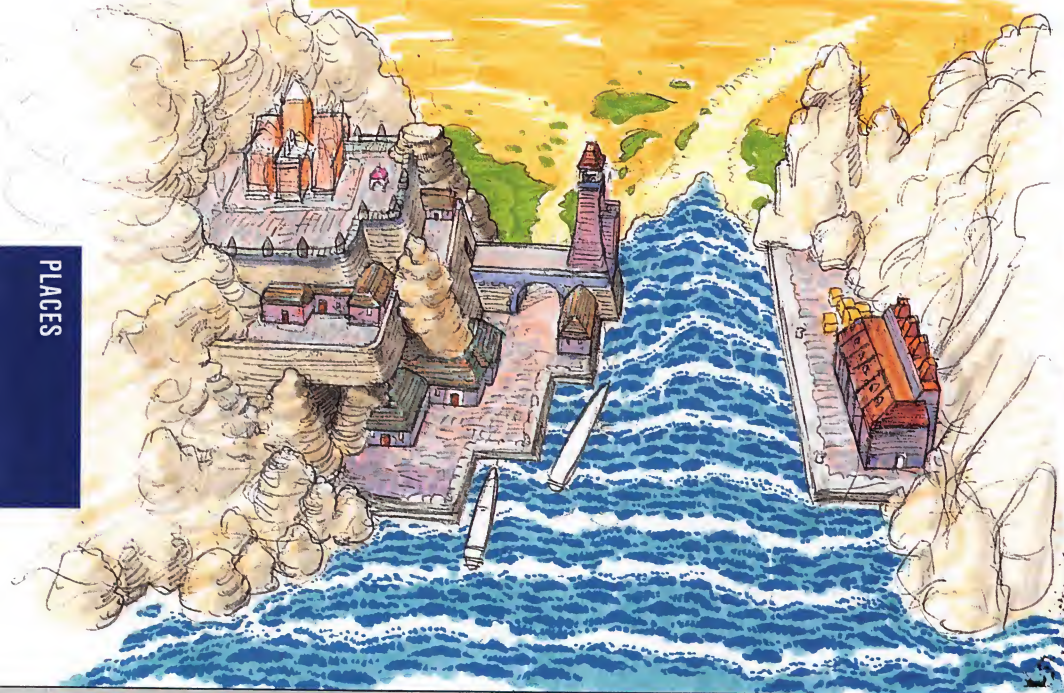


☆ ダルトンの町

港町とは思えない
外見上は、すみいづりに
なっているが、岩の内部に
はこうなっている。

軍艦の停泊港が
右側にあって
通常は行き来できない。

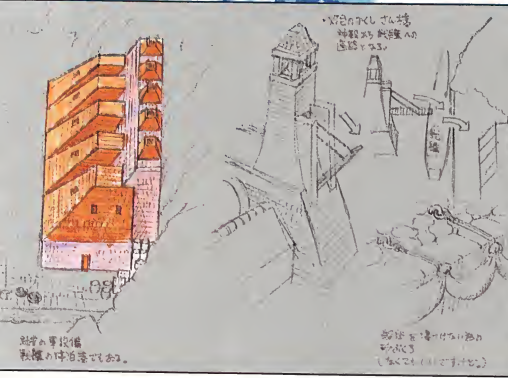
PLACES



港町ダルトン

○サイラン砂漠

アルテナ神団が青き塔侵攻の拠点とするため、岩山を切り開いて作った町。神殿は遺跡の監視塔として町の頂きにある。バルガン専用の補給港と言ってもかまわない。開発当時の人足がそのまま住民となったが、彼らは神団の真の目的を知らない。

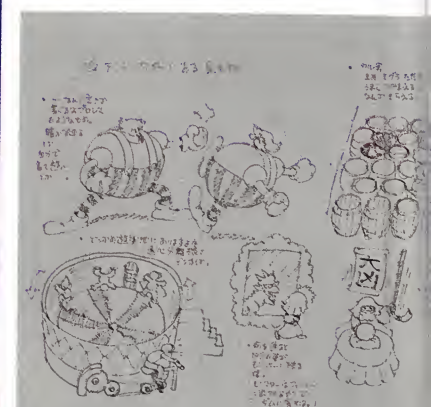


☆ ノートの町

湖の中は、
砂漠地帯。湖の砂が
流れ込み、にじんでいる。

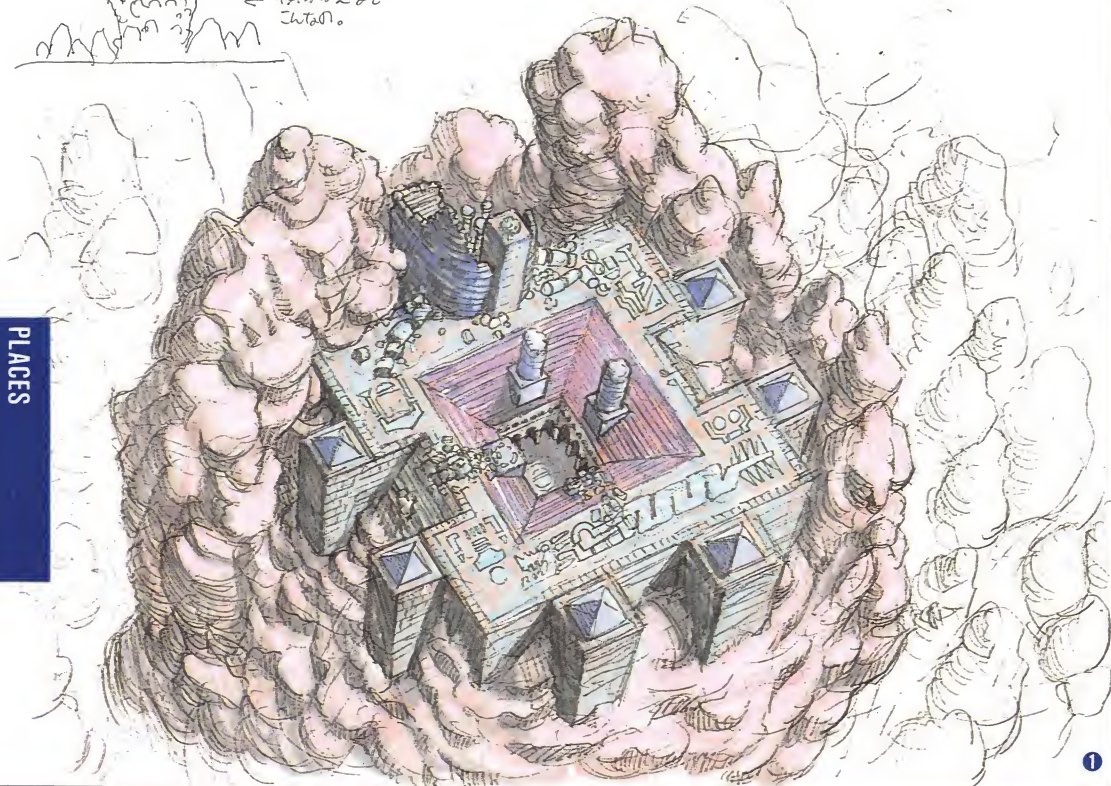
ノートの町 ○マドリヤ平原

自由で気楽な交易町。岩山を利用する構造はダルトンと同じ文化圏ゆえ。ダルトンが影ならノートは光。自由市場の風通しの良さは神団の厳みを遠ざける。脳天気さではルナーかも。



← 横から見ると
こんな。

PLACES



2

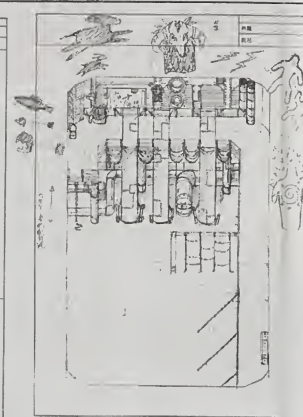
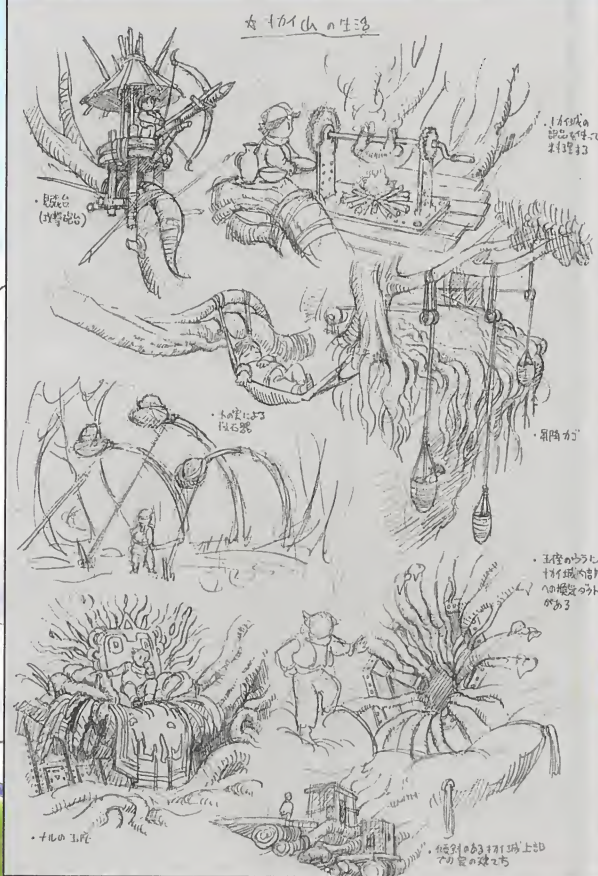
3

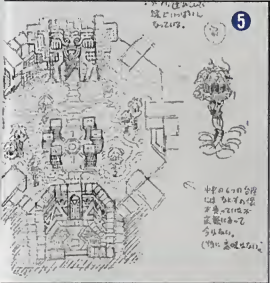


1



おたけの生活





①～③これらの遺跡群は全て本来の姿を失っている。歴史の支配者が変わるたびに異端となり破壊され盗掘される。土くれに変わり誰も思い出さなくなる。

古代遺跡

●マドリア平原

⑤妖精と称される小さな者達はガレオン亡き後、棄てられ遺跡とともに消え去るのかも。彼らのために外界に触れられる場所を描けなかったのが悔やまれる。



☆ キカイ山

・迎境の谷に 落とさかへる感じ 傾いています

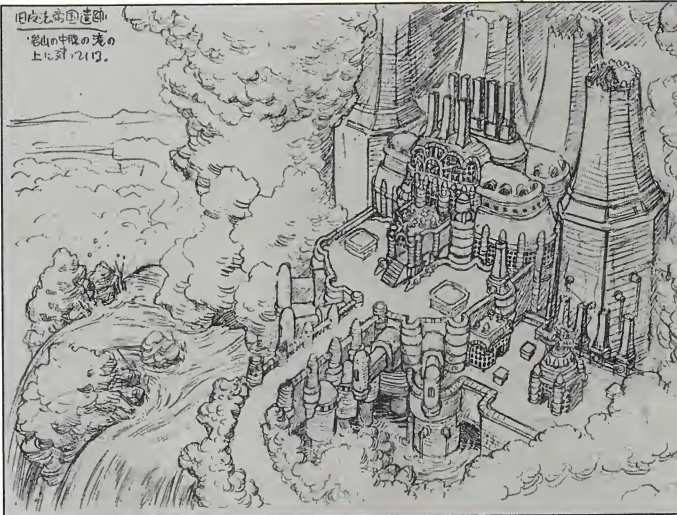
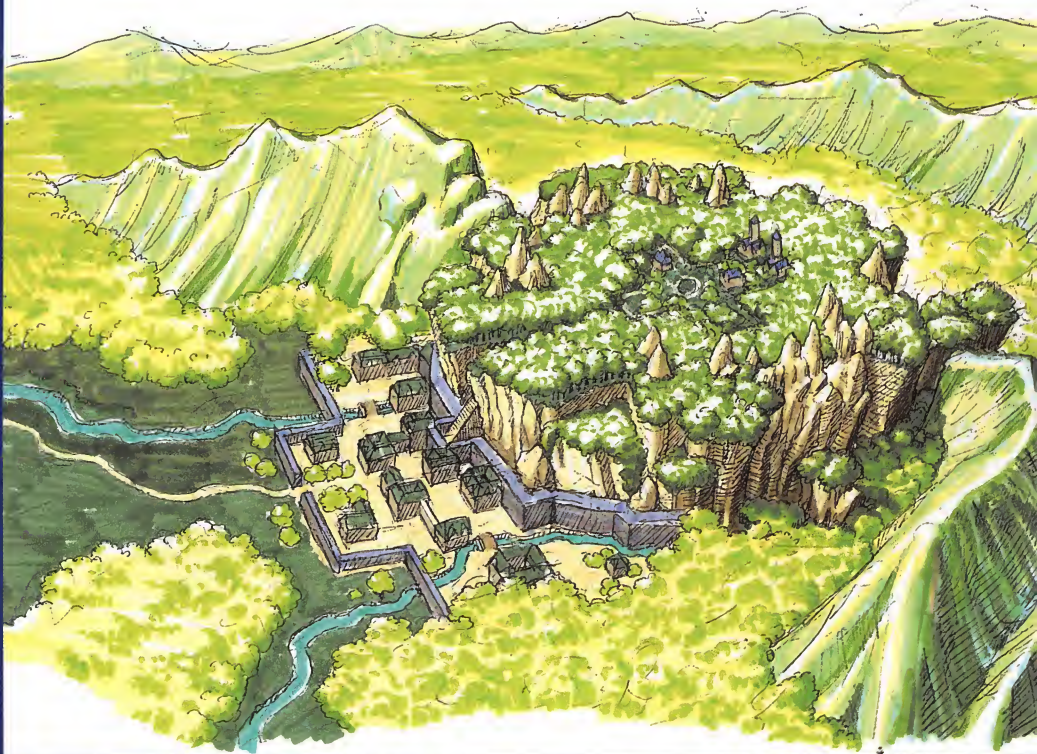
キカイ山

●東カタリナ地方

やはり社会から放り出された者達の共同体が、かつて妖精を庇護した男の機械城の残骸で育まれているのが象徴的である。朽ちて意味を失い、役割を変えながらも真意の一片を残して生き続ける、という複雑で魅力的なありさまをゲームの世界で、しかも言葉をもたないもので描けるのは喜ばしいことである。



ヴェーン 城下町

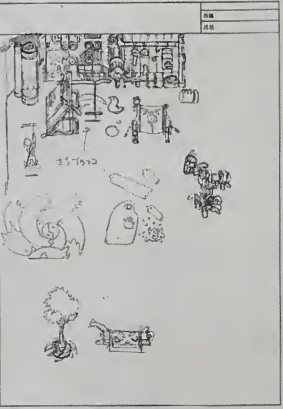
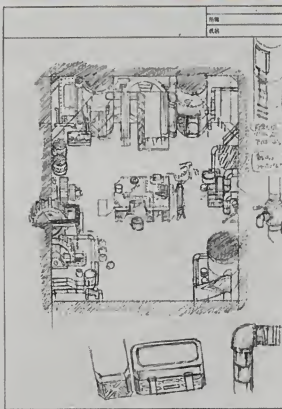


ヴェーン

○東カタリナ地方

もう一度ヴェーンを飛ばすという話があり、これはしめたと思った。デザインとして冒険しなかった自責の念から周りの岩を振るい落とし真の姿を浮かび上がらせてやろうと目論んだが…。後で帳尻合わせな生き方はイカンなと、しみじみ反省してしまいました。

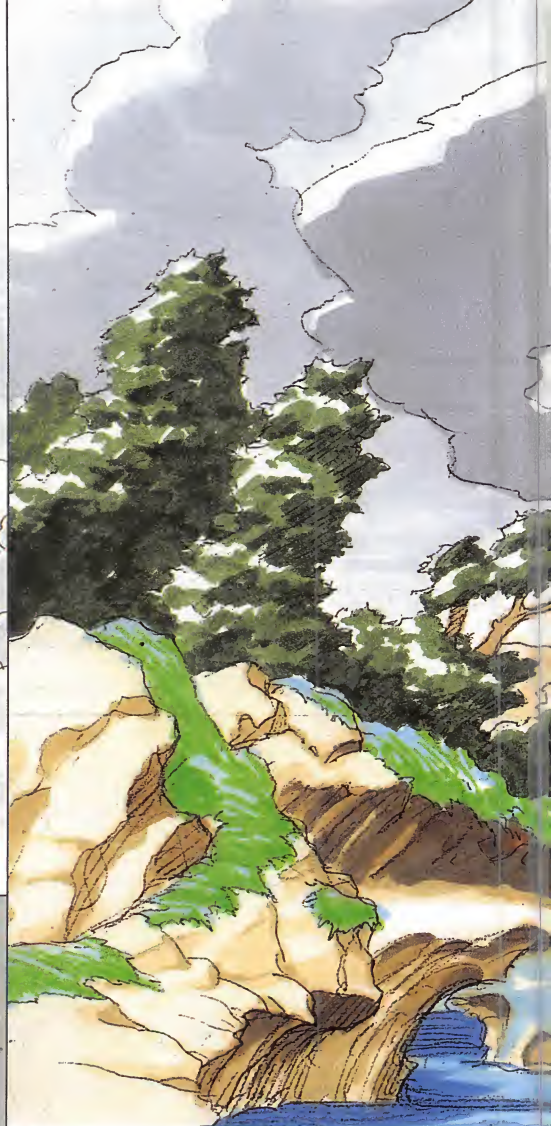
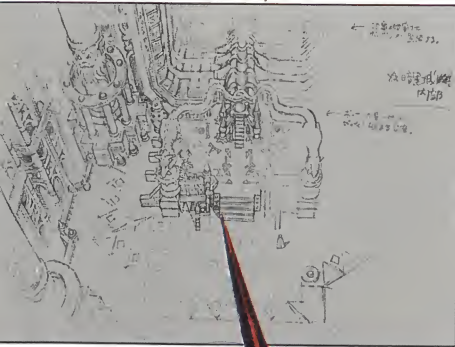
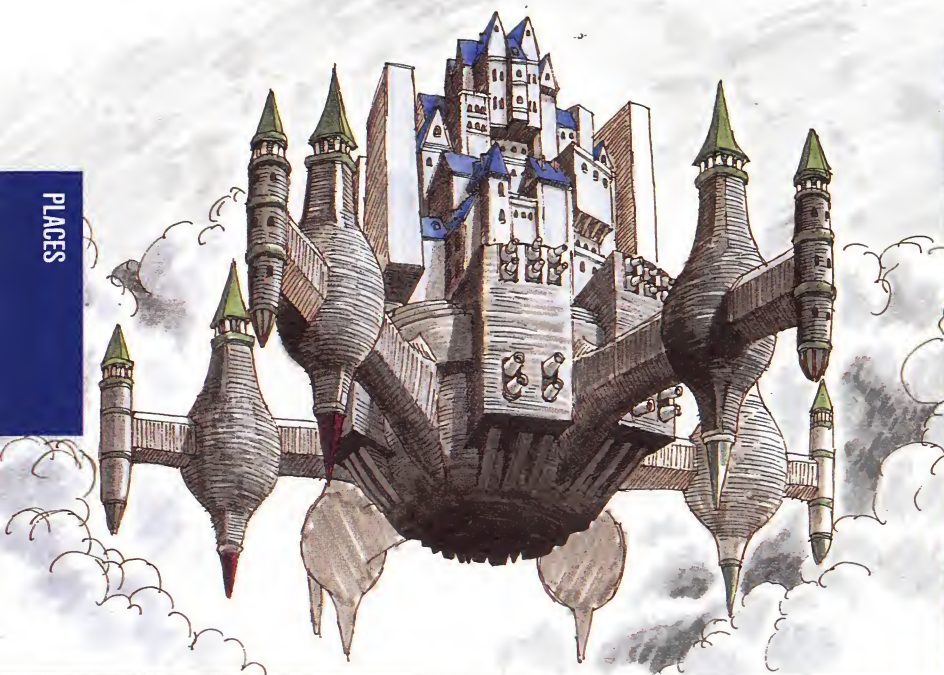
ヴェーン 城下町



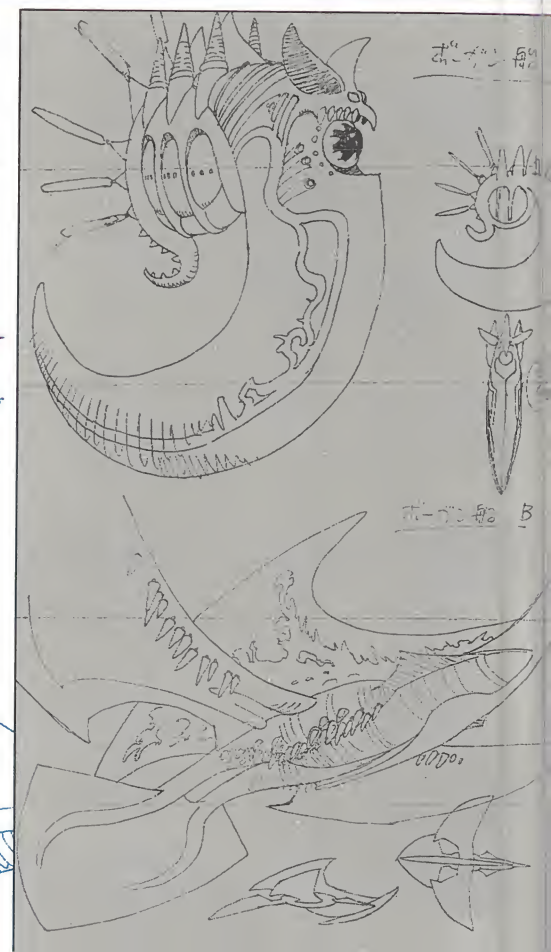
☆ 暗黒城

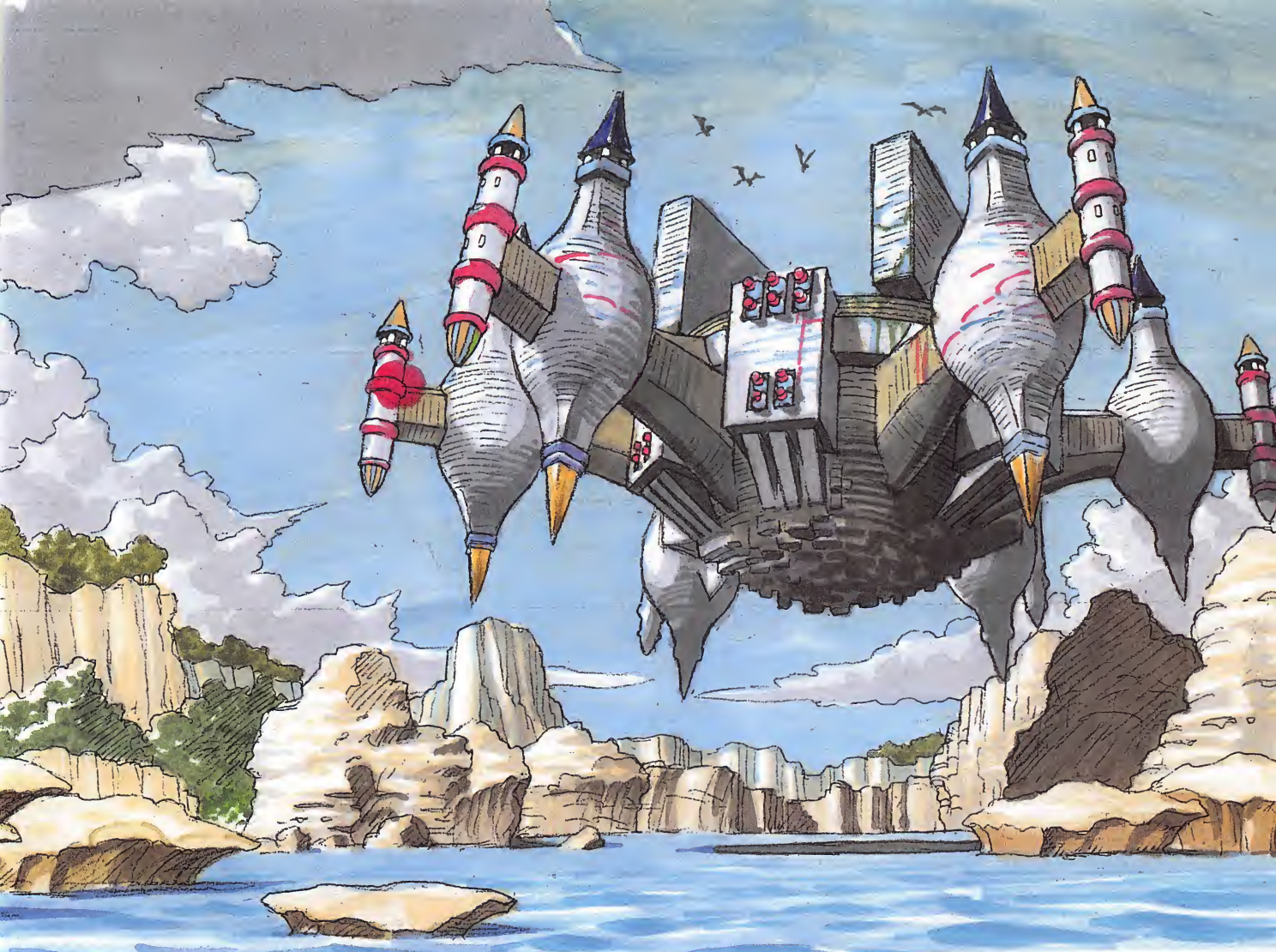
- ・石造りの陰気な城である。
- ・雲の中より山あいの霧の中に浮かんでいる
ほうが雰囲気あるんじゃないでしょうか。

PLACES



ネオヴェーン●東カトリナ地方

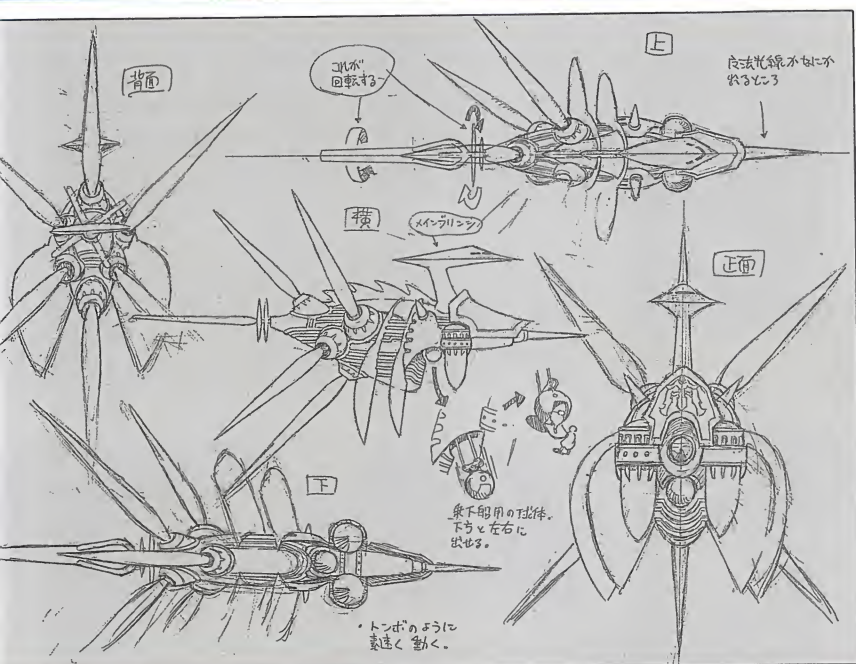




空飛ぶ機械城とでも言うべき存在。100%魔法で動く、らしい。初期デザインでは荘厳で禍々しいゴシック建築のイメージを心掛けた。完成版では街マップの都合

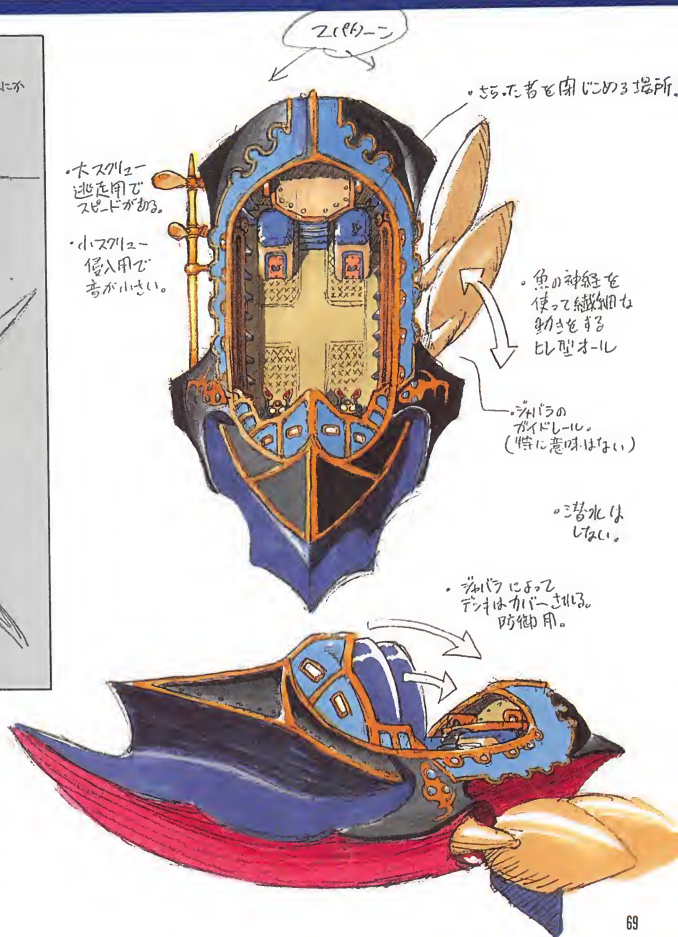
で城がなくなっただけで大差はない。単純さと複雑さの組み合わせがデザインの面白さを左右すると思っているが、その辺の評価は任せるとして何より好みの素材だ。陰謀渦巻くボーガンおやじの迷宮で思いつき悪趣味なスペクタクルゴシックホラーを展開させたいと一人で燃えていたが気がつくと仕事が終わっていた。

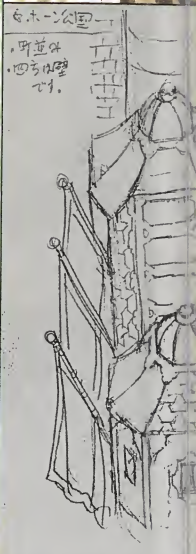
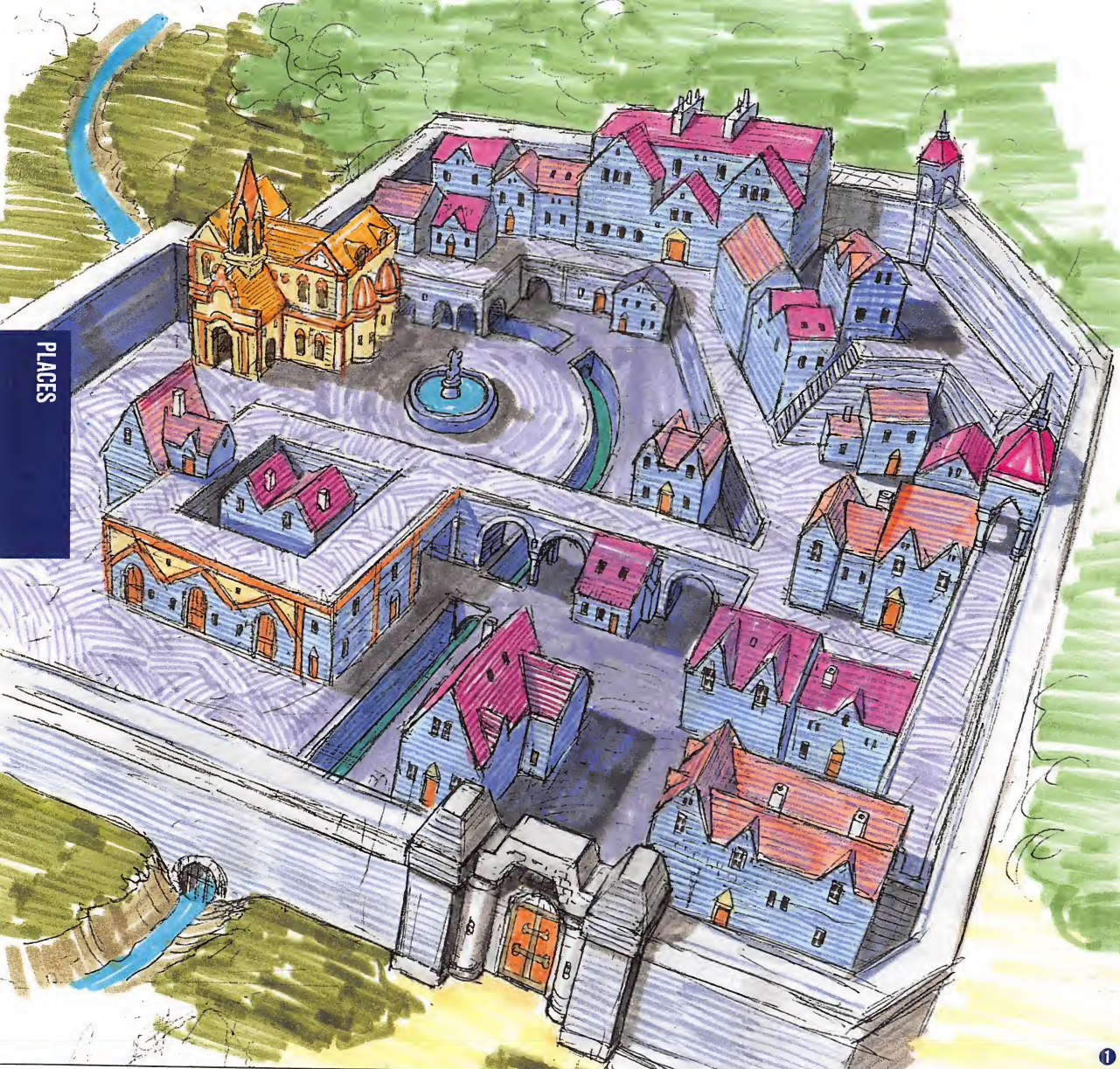
材だ。陰謀渦巻くボーガンおやじの迷宮で思いつき悪趣味なスペクタクルゴシックホラーを展開させたいと一人で燃えていたが気がつくと仕事が終わっていた。



ボーガン船

ボーガンの鈍そうな体形を裏切るように素早く動く船がほしかった。空飛ぶ円盤のように予測不能に移動し、ピュンと現れて悪さをし、サッと逃げてヘッヘッと笑うような憎いヤツ。そう、季節はずれの蚊である。バルガンの対極にあり、内装はヴェルサイユのごときゴウカさ。金の足つき風呂まである。一度乗りたかった。



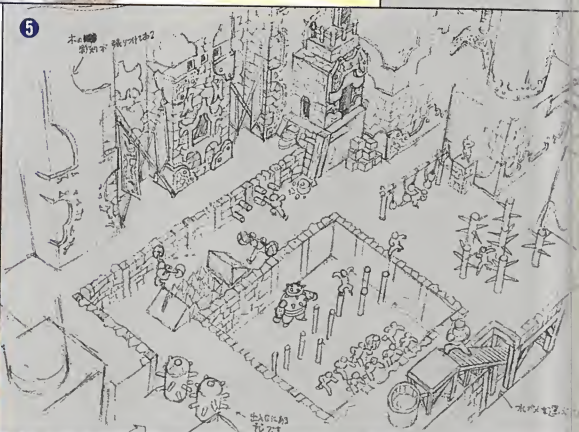
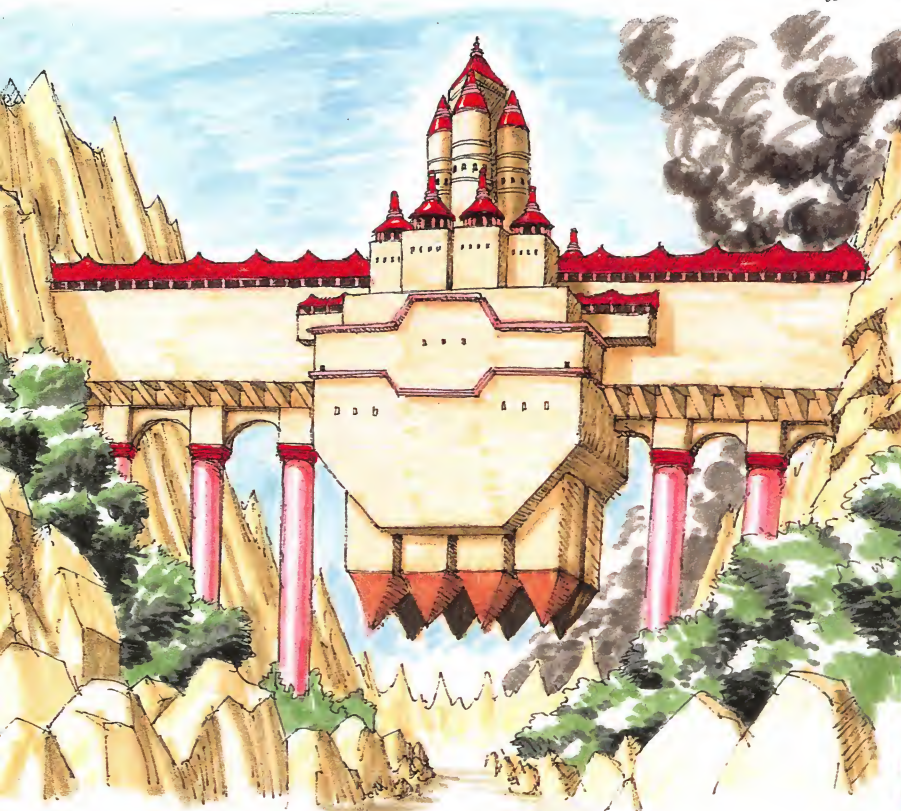


☆ 拳法の総本山

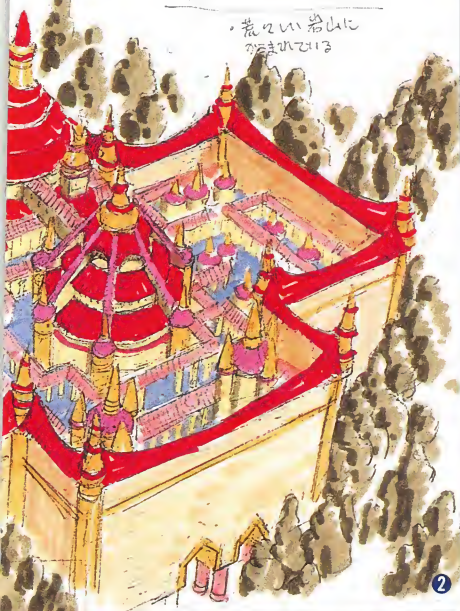
4

- ・火山のそば 山頂にある。
- ・石と木で出来ている。

- ・一歩でも外に出るとモンスターに襲われる。すごい環境。



・麓の山に
なまめでは

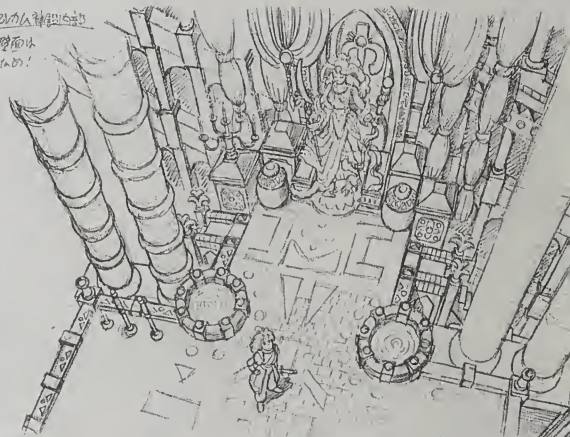


セレカム

●ディクス山地

このデザインには愛着がある。建築美でありながら歪んでいる。斜めに組まれた壁面は神殿の暗闇にすべり落ちるような平衡失調感を与える。信者を不安がらせていいのかと思うが、そこがマウリの歪みだと思っている。

セレカム神殿の
壁面は
歪みの
ため!



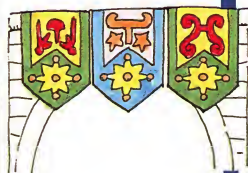
・窓のから



・柱にリボン



・橋等...



・扉の飾り



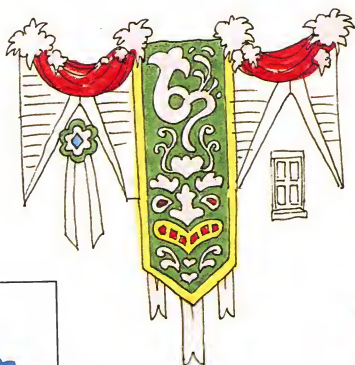
・橋のらんかん等に
かける (床にしいてもよし)



・飾り幕

☆ マドリアの町 装飾パターン

・屋根からの



・この飾 床に
カーペットもアリ

ホーン公園

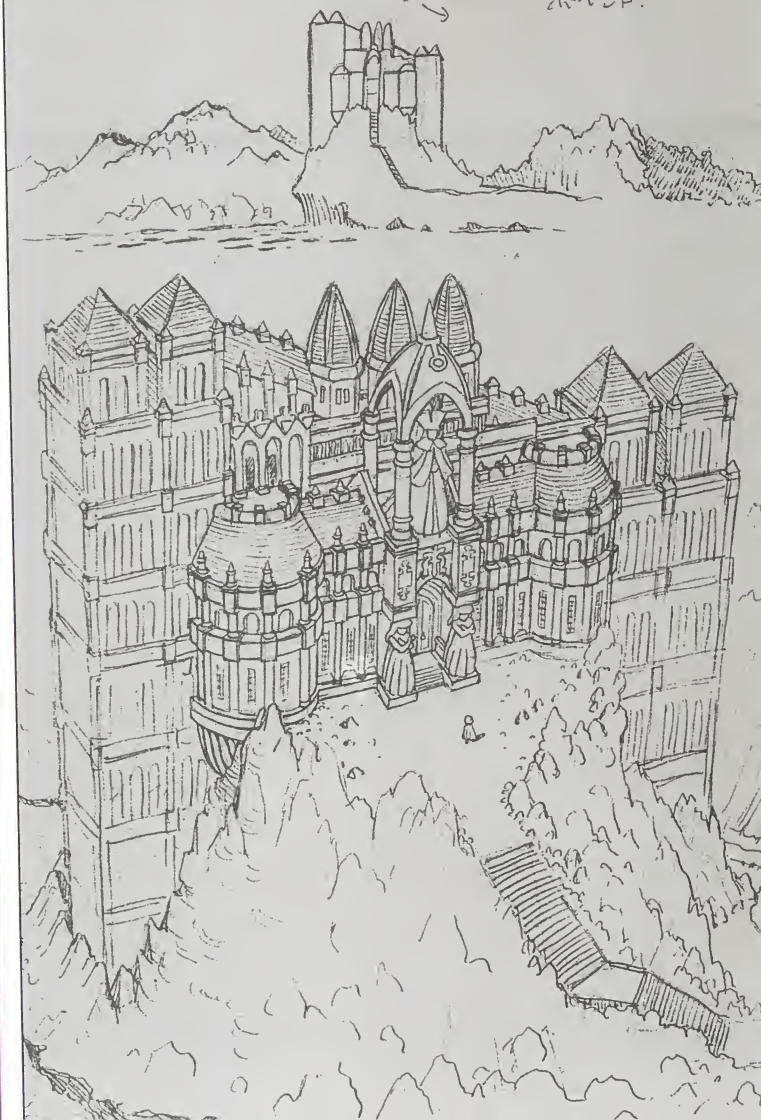
●西カタリナ地方

①～⑥ アジア文化を源流としているホーンは、笑ってしまうほどわかり易く少林寺である。濃い巧夫映画のファンである私を許してくれ。ヨーロッパ風の町はバリエーションとしての典型も入れようとデザインした。本来ホーンとは別物で、カーニバルが始まると華やかに変貌する場所だった。装飾パターンはそれ用である。

(7)

☆セレカム神殿(改)

←このおなめのラインが
ポイント。



視覚的に新鮮なものがほしくて最初に描いた町と記憶している。モデルは『スターウォーズ』で有名になったチュニジアの集水農園だ。暑く乾燥した環境では冷気をあつめやすい造りらしい。

• これも
エントソ

→

おれが少ない
カラフルな装
殺伐さをや

漆喰。
 いたるトコロに
 をほどこし
 けている。

13/11/2019

最上階

封印を
解く

Pang

Pang

小波

Pang

← 空想、女にか
あつた
わが子に、いけ
いけいす
描、いけまじ、

ハニタガリイ 正しいイメージ

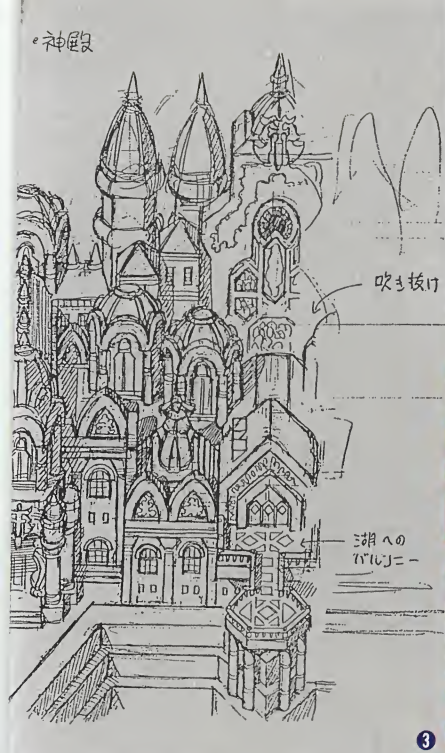
有縁 ↓

地下の空筒 ↑

ツバサ (?) の顔飾り

こゝろのでも

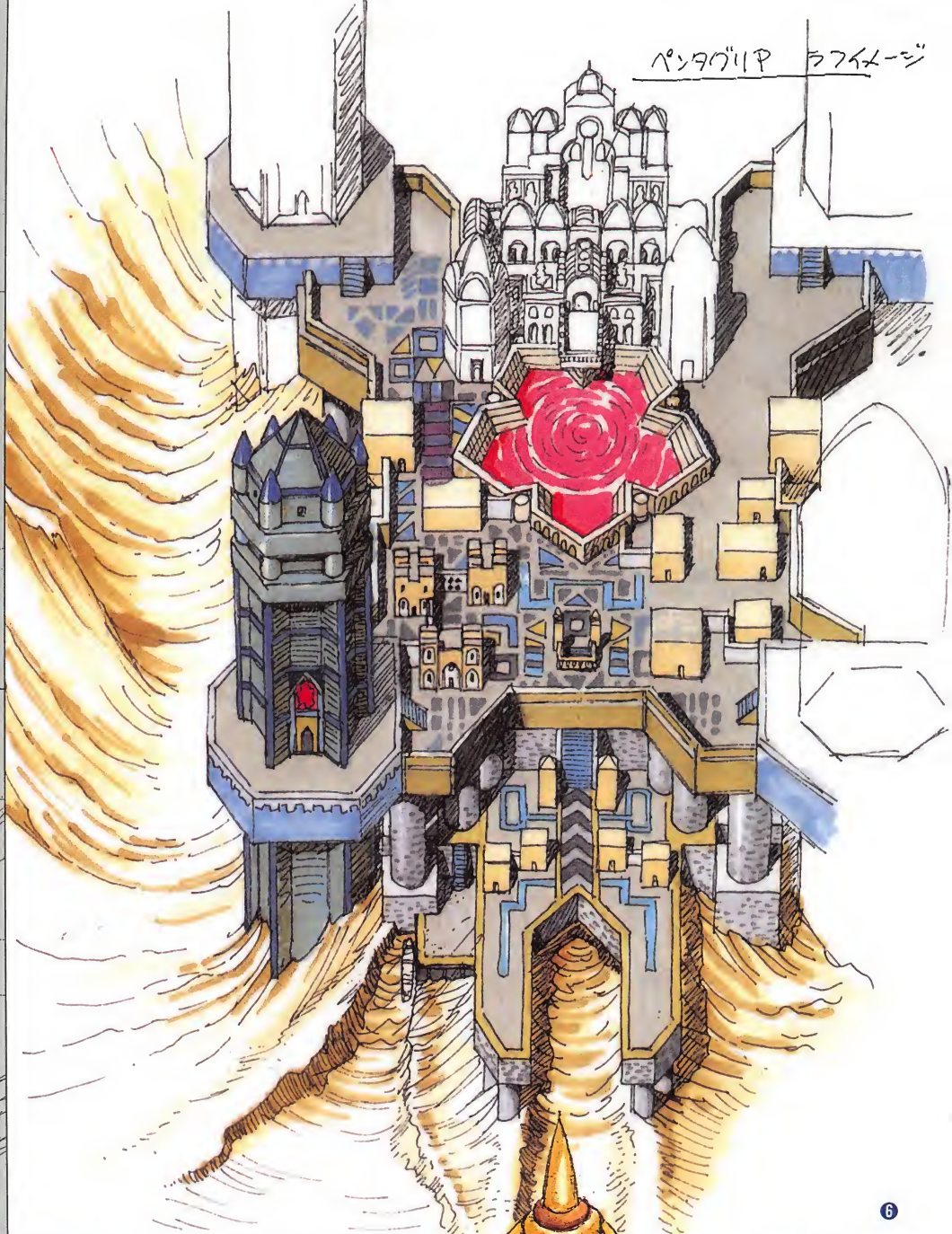
炼却炉



③



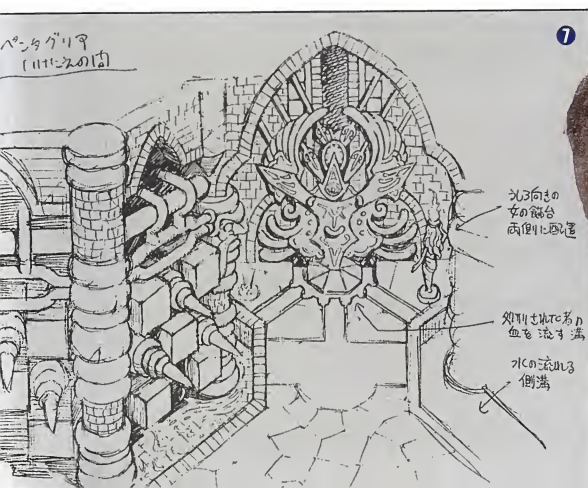
④



⑥

ペンタグリヤ ○ミネア内海

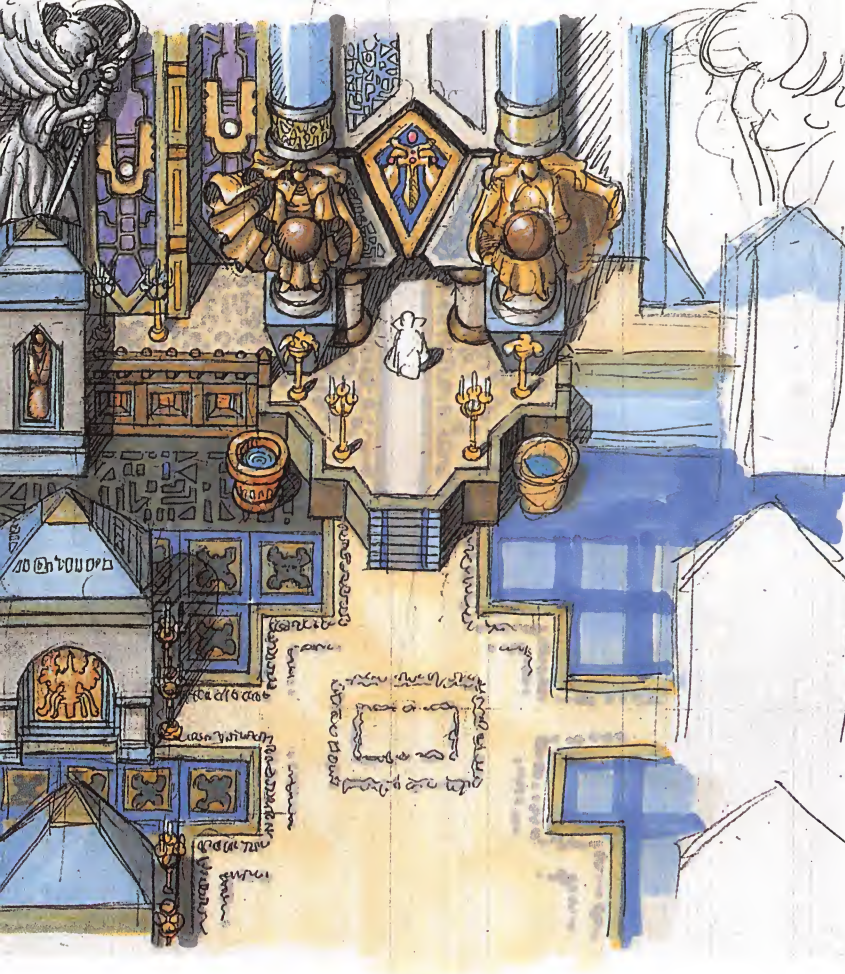
基本全体像は赤司氏から提示していただいた。メカニカルで革新的なのは、そのおかげである。乱れがなく清潔でよそよそしいイメージは虚偽の神聖都市にふさわしい。問題はすでに柔らかなラインで決まっていた神殿(③)と調和させられるかだったが、周りの四竜の塔(④)に中間の形を持たせることで何とかなじませられたと思う。まあ、元は女神の塔を封印するために造られた都市だから多少破綻しても、と思ったが先のイメージに矛盾すると今、気がついた。



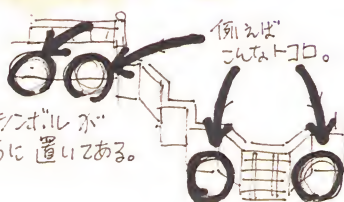
⑦



⑧

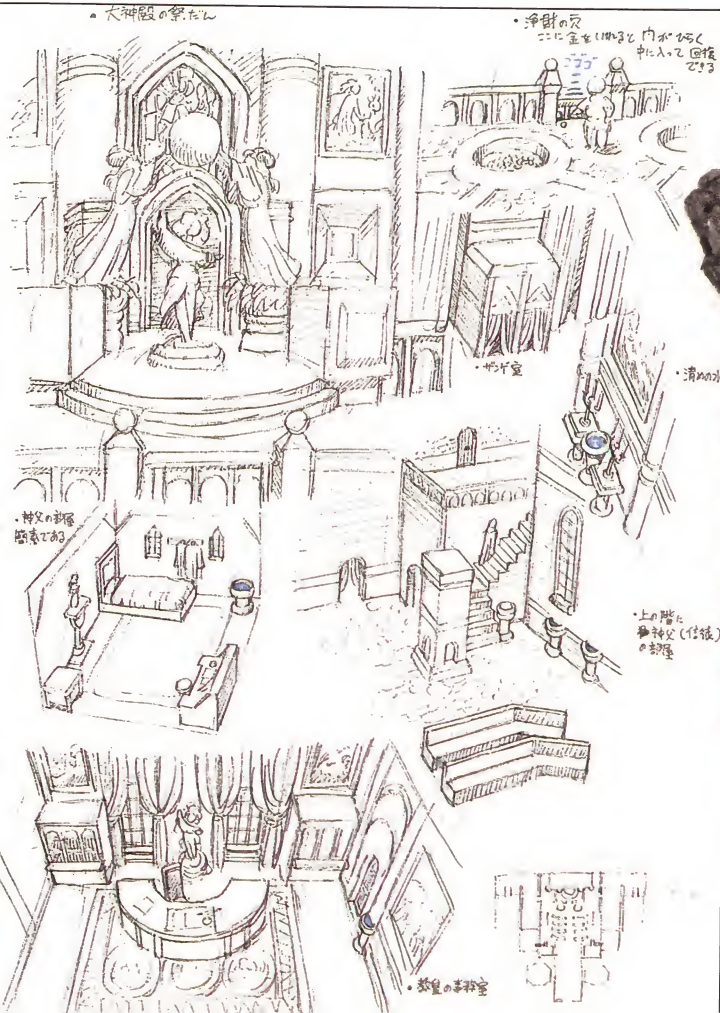


・大神殿の象徴



こゝにシンボルが
あちこちに置いてある。

例えは
こゝにトコロ。



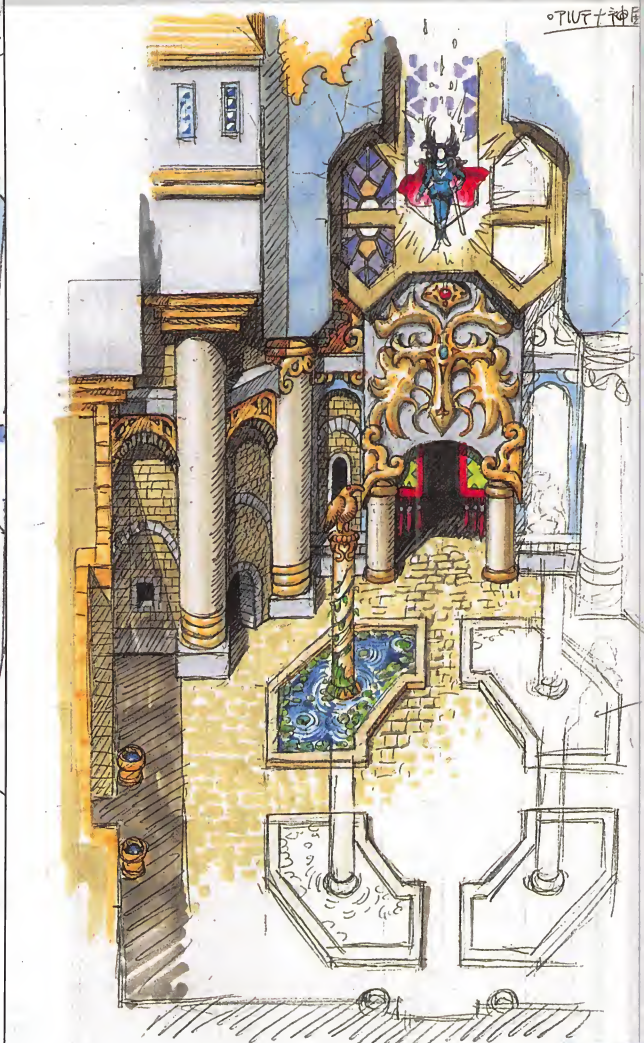
・神聖の穴
ここに金もいれずとも
中に入ると回復
できる

・お金の宝

・清い水

・上の階に
お神火（12根）
の部屋

・お金の部屋



・アルテナ神殿

アルテナ 大神殿

- ・古い建物（最初に建てられたから）
- ・何人か受けており、そして、お祈り入口に、神聖な水



ペンタグリア ●アルテナ神殿

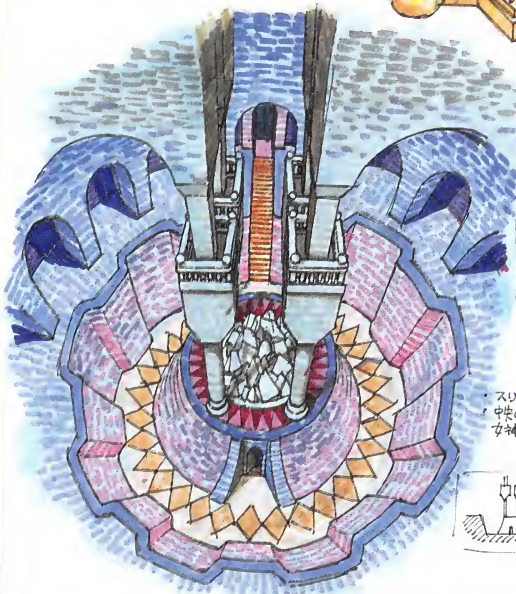
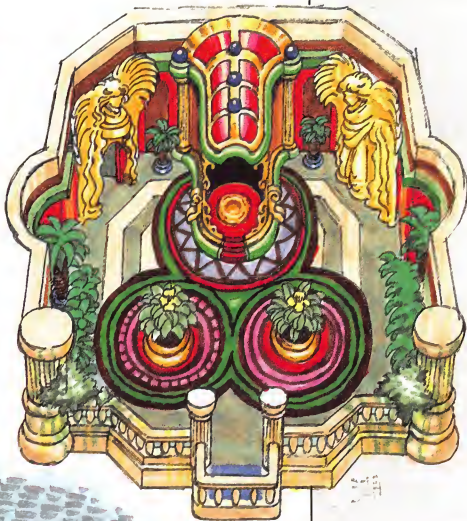
宗教建築は心理操作の芸術とも言える。巨大で威圧的で聖なるアイテムに満ちていて、上を向くように構成された彫刻美術を目を追うと天空に神の物語が描かれている。信者は圧倒され眩暈を感じる。つまりエクスタシーだ。見下ろし画面では見えない高みに恐ろしさがある。

ペンタグリア

●女神の塔

青き塔のかつての姿がここにある。モダンとアカデミックのせめぎ合いが楽しくてしょーがなく、つつい有機曲線や円や変な角度の三角やうすまきを直線にぶちこんでしまおうが、データを食うと困られてしまう。わかってはいるが、ゴメンね。でもやめない。

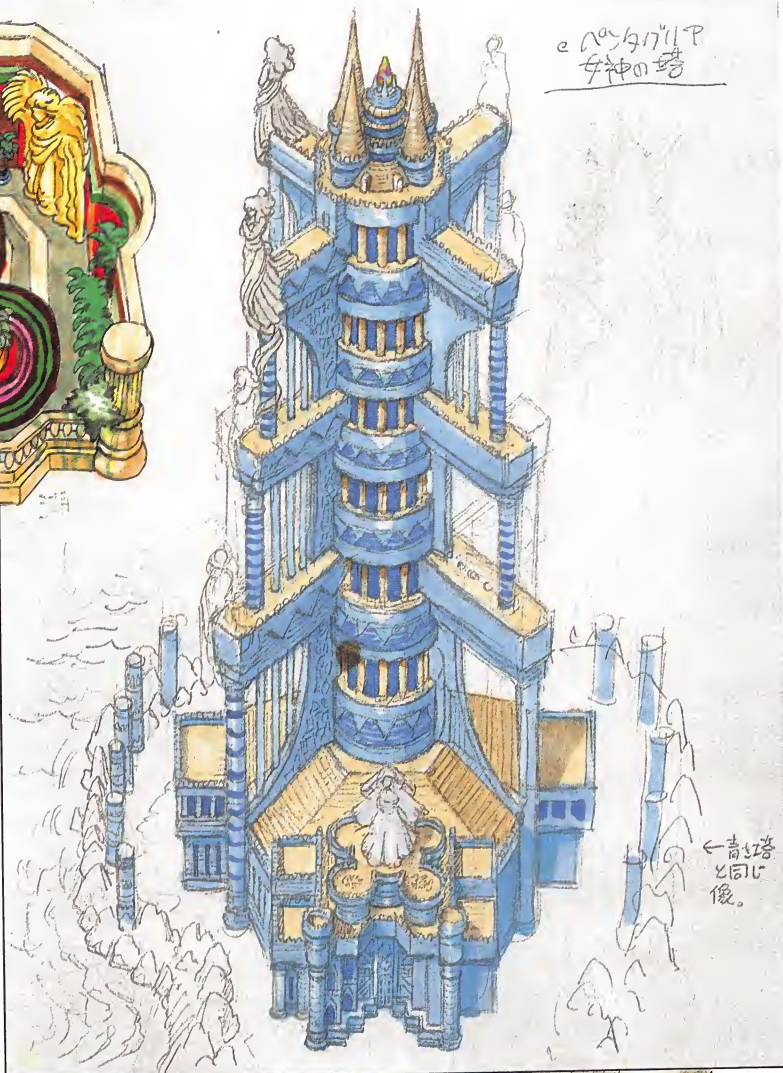
☆ 女神の塔 内部



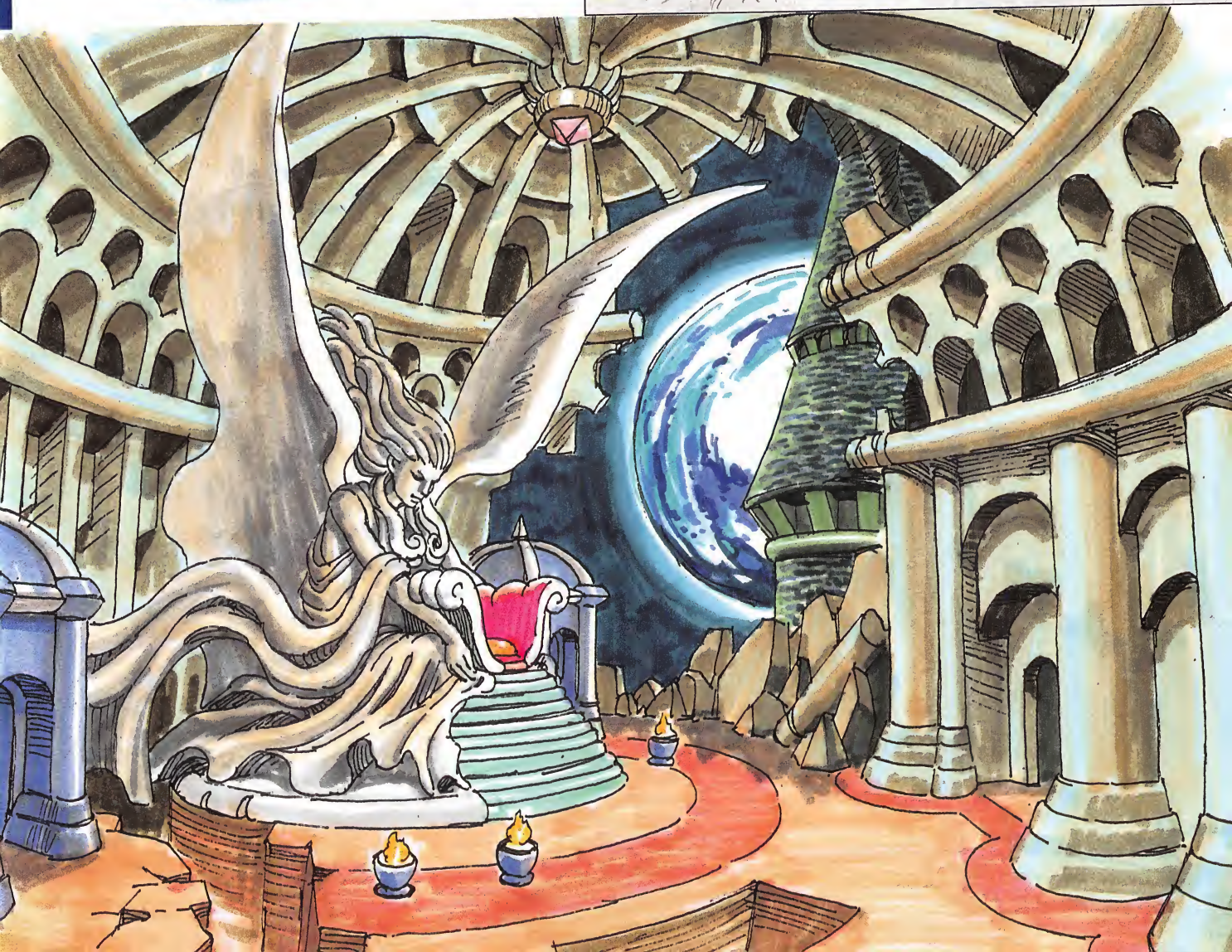
スリムな塔。中央の穴は破壊して女神像。



横切
見たい



←青き塔と同じ像。



☆ 本当のアルテナ像

- ・大地母神のようなもの
- ・超越的ではなく自然との調和を原動力
柔らかな娘のイメージ

- ・月の大地をいつくはる姿
- ・かつての不毛な土地にもひびき渡る
多すぎない収穫を意味する花束
- ・全てのものに差しのべる手

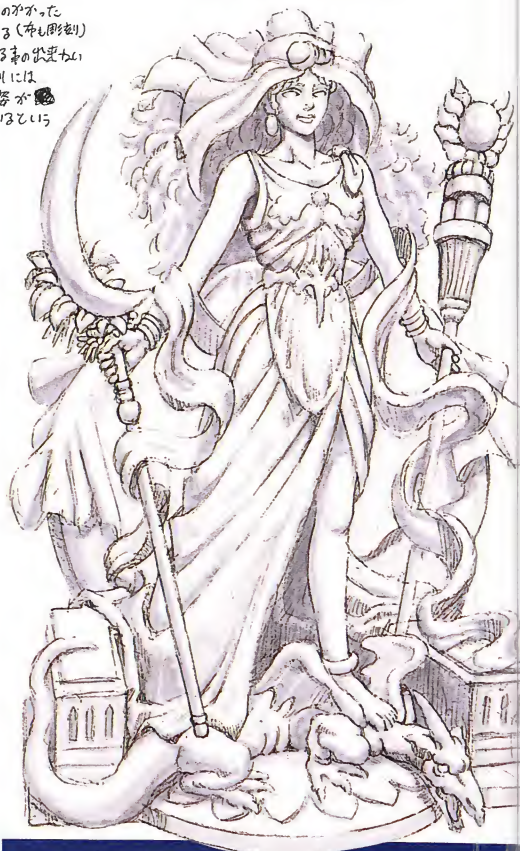


☆ 真アルテナ布像

- ・かたくなともいえない像
- ・その視線は民衆を見てはいない

☆ 真アルテナ像

- ・超越者、苦悩する者のイメージ
- ・竜を踏み踏む者としてそれを踏みつけている
- ・文明を象徴する建物がある

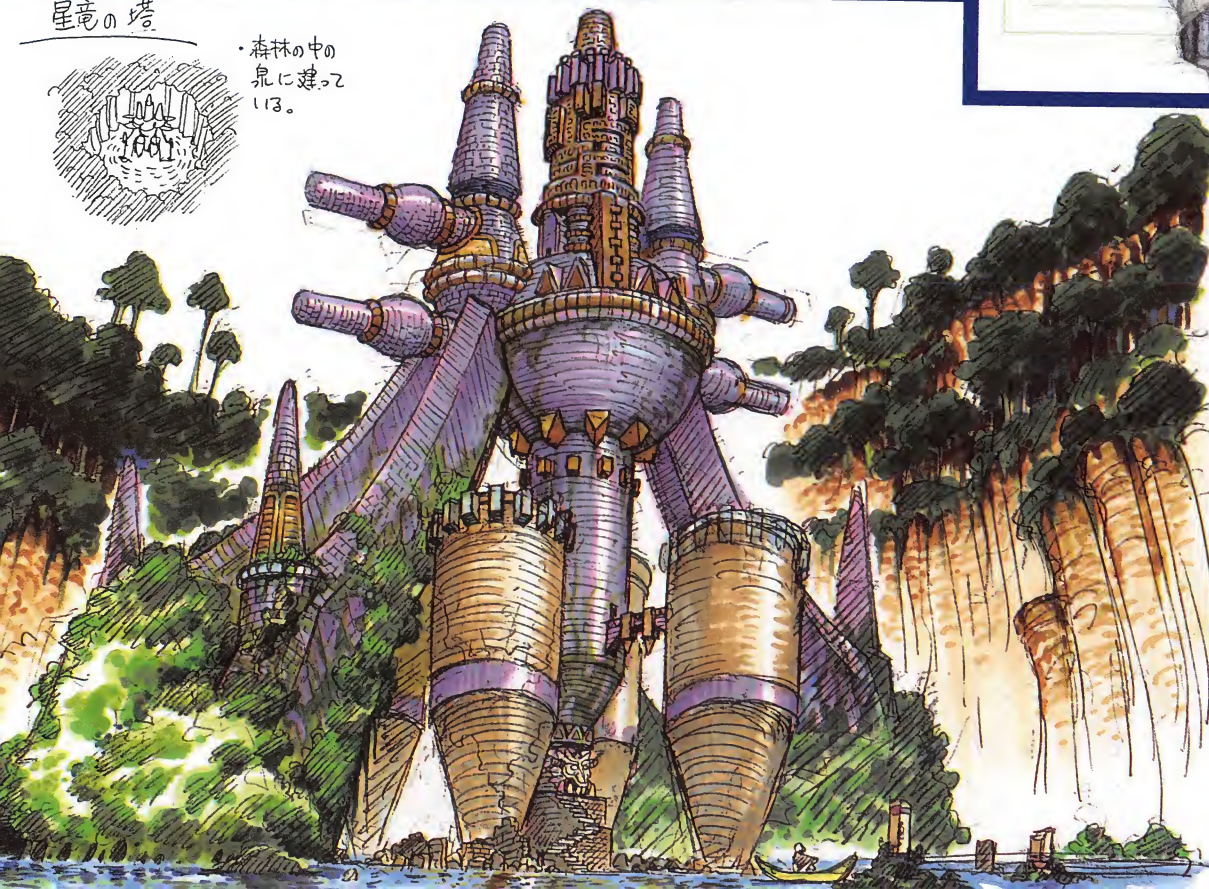


アルテナ像

像を描くのは好きだ。像に込めた想いを描くのが好きと言ったほうがいいのか。神を人として像に写すこともあるし、逆もある。人の心が像となる。つまり、その人を描きたいのだろう。

星屑の塔

- ・森林の中の泉に建てている。



古えの塔

●西カタリナ地方

む、これは私が描いたものではない。設定もしていない。これに関しては何もわからない。

星屑の塔

●サイラン砂漠

女神以外の神が住む星の者が太古に飛来して建てたもの。ルナに人が来る以前からあるもの。だから他と少し違う。私の中だけの設定である。

このドラゴンが
のどかなイメージ
で描かれていた
のは、当時の
イメージが
まだ残っていた
からかもしれない。

敵対する生物を
殺害し、その肉を
食うという設定もアリか？

このドラゴンが
工学的に造られたモノ
という設定もアリか？

土地によっては
荒神として信仰し
ておられるところ
もある。

敵対する生物を
殺害し、その肉を
食うという設定もアリか？

このドラゴンが
工学的に造られたモノ
という設定もアリか？



未使用 デザイン案

これらは初期イメージを固めるために'92年の終わり頃から描き始めたものの一部である。まだプロットを意識しなくてもいい段階だったので、ベクトルを決めずどんな形でも使える、ということをお頭に置きつつ物語の一部を作るつもりで作業を進めていった。

☆暗黒城の周囲を囲む監視塔

・内部に魔神のようモノが封印されている。

・最終兵器として使われるのに、
なんのふしりもなく封印されている。



☆カウリー王（仮称）

・カウリー王の王座。

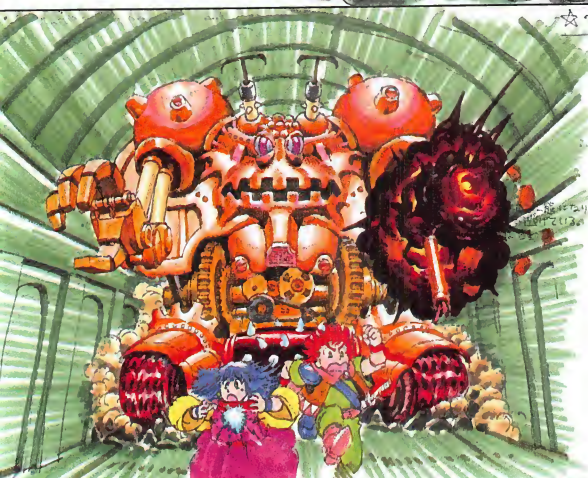
・敵軍に落とされ、
巨大なカウリー王が
出現する。

・敵軍カウリー王座に
巨大なカウリー王が
出現する。

・敵軍カウリー王座に
巨大なカウリー王が
出現する。

・敵軍カウリー王座に
巨大なカウリー王が
出現する。

・敵軍カウリー王座に
巨大なカウリー王が
出現する。



大袈裟で暗示的で原始的で、フリッツ・ラングの映画に登場するような不穏なオブジェを出したくて描いたもの。この兵器はカーニバルの魔法矢へと平和転用されている。

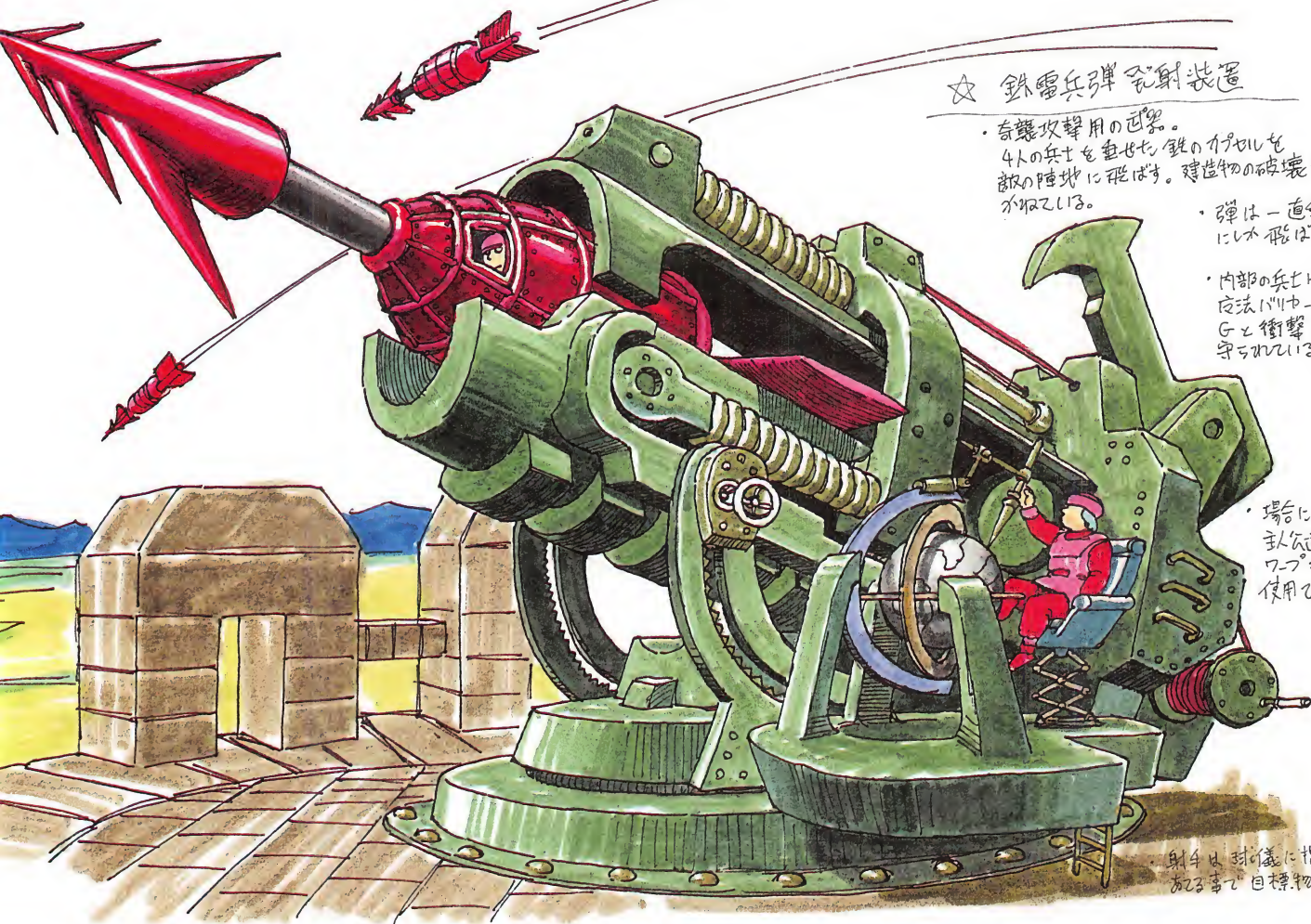
☆鉄雷兵弾全射装置

・奇襲攻撃用の兵器。
4人の兵士を乗せ、鉄のオブジェを
敵の陣地に飛ばす。建造物の破壊も
可能。

・弾は一直線
にしか飛ばさない。

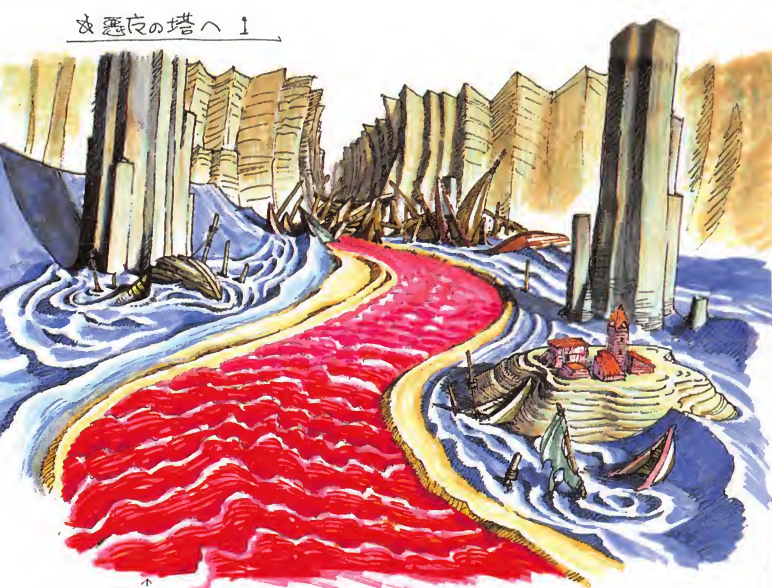
・内部の兵士は
魔法バリアーで
Gと衝撃から
守られている。

・場合によって
主人公が
ワープがかりに
使用される。



・射撃は、射撃機に指示針を
あてて、目標物を定める。

☆ 悪魔の塔へ 1

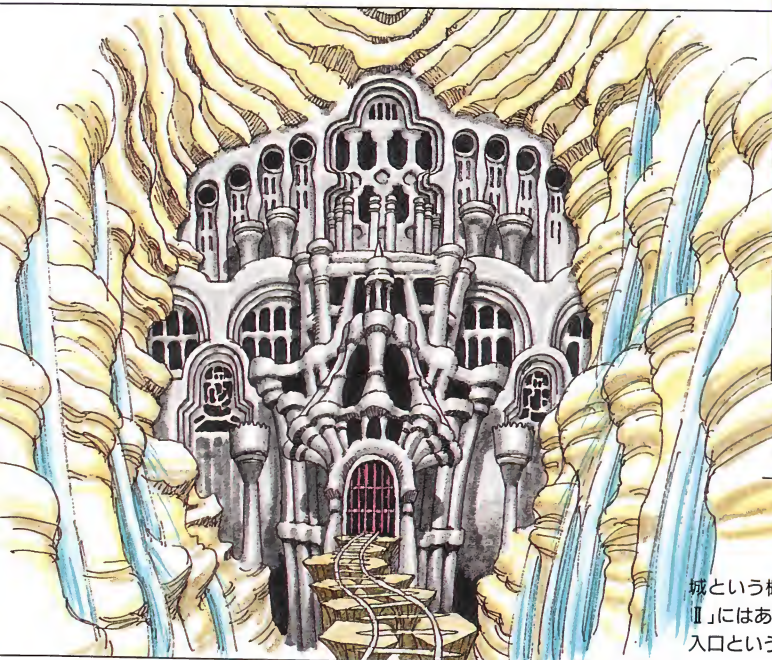


・船の場所

その位置によって、色が変わります。
流れの速い所、水は青く、遅い所は赤く。

・船の壱壱と、その管理所（あるいは世帯人）
画面の奥から、悪魔の塔の影に
映ります。

初期のサイラン砂漠には海と同じように潮の流れや干潮があり、さらに燃える砂や凍る砂、死の砂などが盡めくような多様な生きた砂漠として考えていた。



☆ 彼岸の城

・洞窟の奥深く、岩の間から
地下水が流れ、たまたまの
つくりだした城。

城という概念は王国のない「LUNAR II」にはあてはまらなかった。死の世界の入口というネガティブなものなら特にだ。

☆ 妖精の村

・妖精の村は、妖精に
何かに似ています。



私のイメージする妖精とはケルト神話のソレである。イタズラで意地悪、可憐なフリして邪悪で、気を許すとすぐ子供をさらっていくヤツらだ。「LUNAR II」のは違うと思うが。

☆ 布張りの町 1

・船を作って、船を張り、船の修理をする事、
生計を立てている町。
・木材の骨組みに布を張り、それで構成されている。

砂上船による砂漠の交易システムを支える町として考えた。私にとって都市は主張するキャラクターのひとつであって、個々の都市のつながり方、世界のあり方だと思っている。

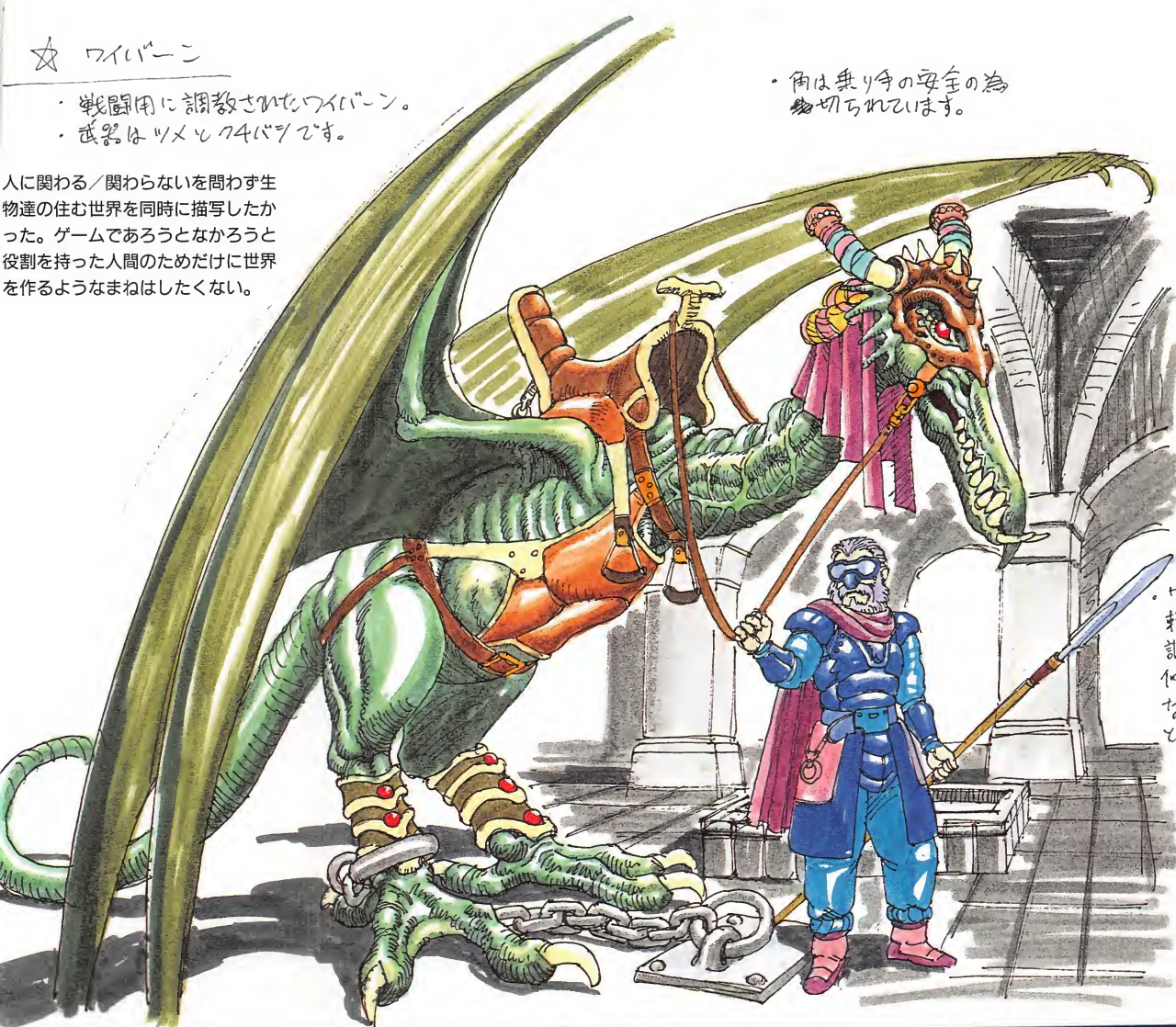


☆ ワイバーン

- ・戦闘用に調教されたワイバーン。
- ・武器はツメとクワバツです。

・角は乗り手の安全の為
切られています。

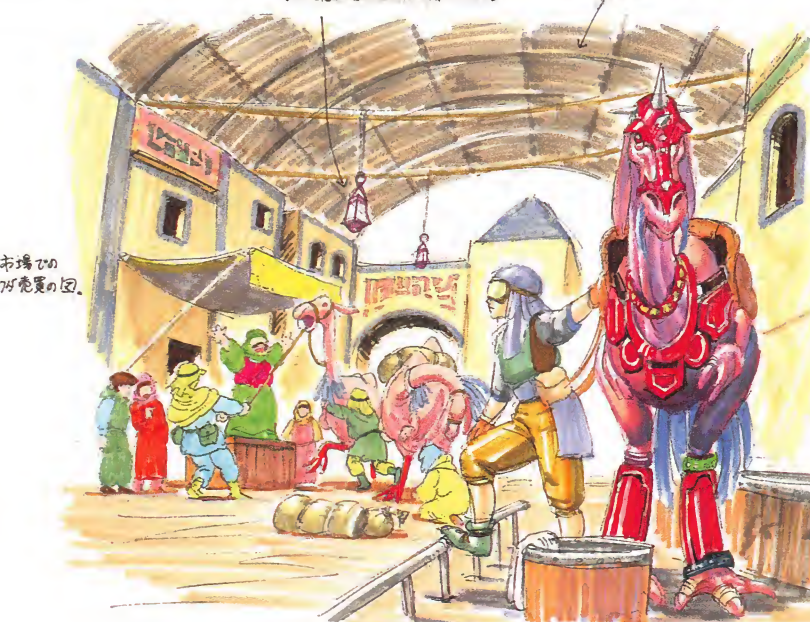
人に関わる／関わらないを問わず生物達の住む世界を同時に描写したかった。ゲームであろうとなかろうと役割を持った人間のためだけに世界を作るようなまねはしたくない。



・ワイバーンの族長に頼まれて調教用にツメとクワバツ仲間を助ける...なんてイベントはどうでしょう。

・カシラの中は夜通ずけおたのめはいて、暗くなると自然に灯る。

・天幕です。



市場での
が売りの図。

← 戦闘用に訓練された
ラクダ。武器は頭突きとケリ。
電のワイバーン、
地上のラクダ、ここです。

未使用 デザイン案

普通のラクダは荷運びだけでなく喰ってもウマい。だが戦闘用のはマズくて硬いシタすると逆に喰われることも。プライドも高いわスキを見て蹴ろうとするわでどーにもならん。

・人、人しか住めない城です。

☆ 世界で一番小さな国

- ・もしは 大國にはまわった小國な國。
この大國の領土争いにまわった。どんな土地をけずらね橋の上にしおきめなれた領土。
- ・透行人にインフルもするまで 小さな「ランド」を穿っている
精悍な男だが少々 気の毒ではある。
- ・まあ、小さな国です。歩いて かわるると思はれず、そこは どの イベント といふ事。

ドラクエ的なイメージだと言われた。私もそう思うが、ひょっとしたらモンティ・パイソンかもしれん。寓話的で毒のあるものは「LUNAR II」には合わないよねえ。



・隠し岩のようなイメージの城。
崖のむこう側に本城があって
秘密の通路でつながっているとか。
空飛ぶ船と来れりしと。
下に船がついてて
動いちゃうとか。
ロケットみたいな
歩くとす。

・熊出の
グライダーが
ある。

PLACES

・地味な役割も
いような気がする。

特にポイントがない形だが、この色気のなさは結構好きなのである。「地味な役割……」と予防線を張っているのが謙虚というか、ズルいところである。

未使用 デザイン案

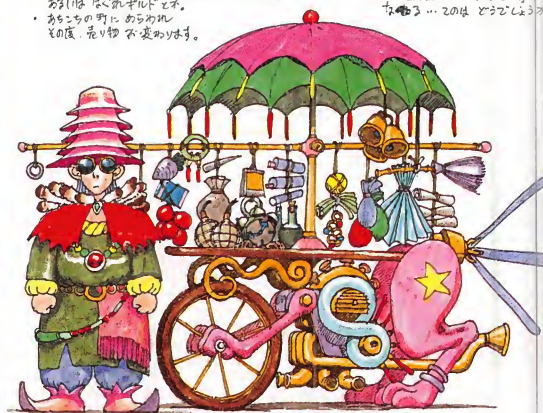
乗り物に関するデザインが多いと指摘されて気づいた。場所間を違う速度や方法でつなぐと冒険らしさが出る、とか考えたわけではなく、単にいろいろ乗りたかったのだから私は。

動く
花やシキのような感じ。
中には、クワガタがいたり
おいらんがいたり
アヒルも飛んでいる事
ある。
木村がいて、経営されている。
カルガワの町に
あるところ。

☆ 反法のある生活 ②

・謎のアイテム売り。
盗賊団のリーダーの行方を探しているかもしれない。
おれは、盗賊団のリーダー。
・あちこの町に、あちこち
の道、売れ物、不変の道。

・じやんちの道。
盗賊団のリーダーの行方を探しているかもしれない。
おれは、盗賊団のリーダー。
・あちこの町に、あちこち
の道、売れ物、不変の道。



・反法エンジンのついた車。
あちこの町に、あちこち
の道、売れ物、不変の道。

パーツを書き留めるメモのようなものだが、実は気分転換に描いていた。こいつの頭を見て『ハバナハットトリック』だと書いたあなたはエライ！

☆ 移動お祭り (のようもの)



☆ 幽霊船

フラグ構造の外側に漂泊する残骸。
見知った形の中で息を潜める知らない宇宙。砂の中のゴマの割符。永遠に解明できない謎。そんなあたりに私のファンタジー観はある。

・反法エンジンもなにもない船。
船体 そのものに反法が入れられている。

・造った者の海の記憶を植えつけられていて
なみたら海を求めてさまよっている。



• LUNAR ETERNAL BLUE • PROCESS

「LUNAR II」の企画が持ち上がり完成するまでほぼ2年半。

その間にはさまざまな葛藤や設定の変更があった……。

「LUNAR I」においてもそれはしかりである。

ここではそういった完成するまでの記録をできるだけ紹介してみたい。

LUNAR-II
キャラクター身長



初期設定

PROCESS

●ルーシア初期バージョン



タカビーな性格設定時のもの。ショートヘアで決まっていたが「ロングがいい!」という宮路社長の意見で泣く泣くボツ(笑)。

LUNAR II ができるまで

完成するまで約2年半。発案当初から見ていくと、かなりの設定変更があったことに気付かされる。できあがったストーリーはいまさら言わずもがなので、このパートでは現存していない設定を中心にお届けしようと思う。他のページに掲載されたイラストを参照しながら読めば楽しさ倍増。

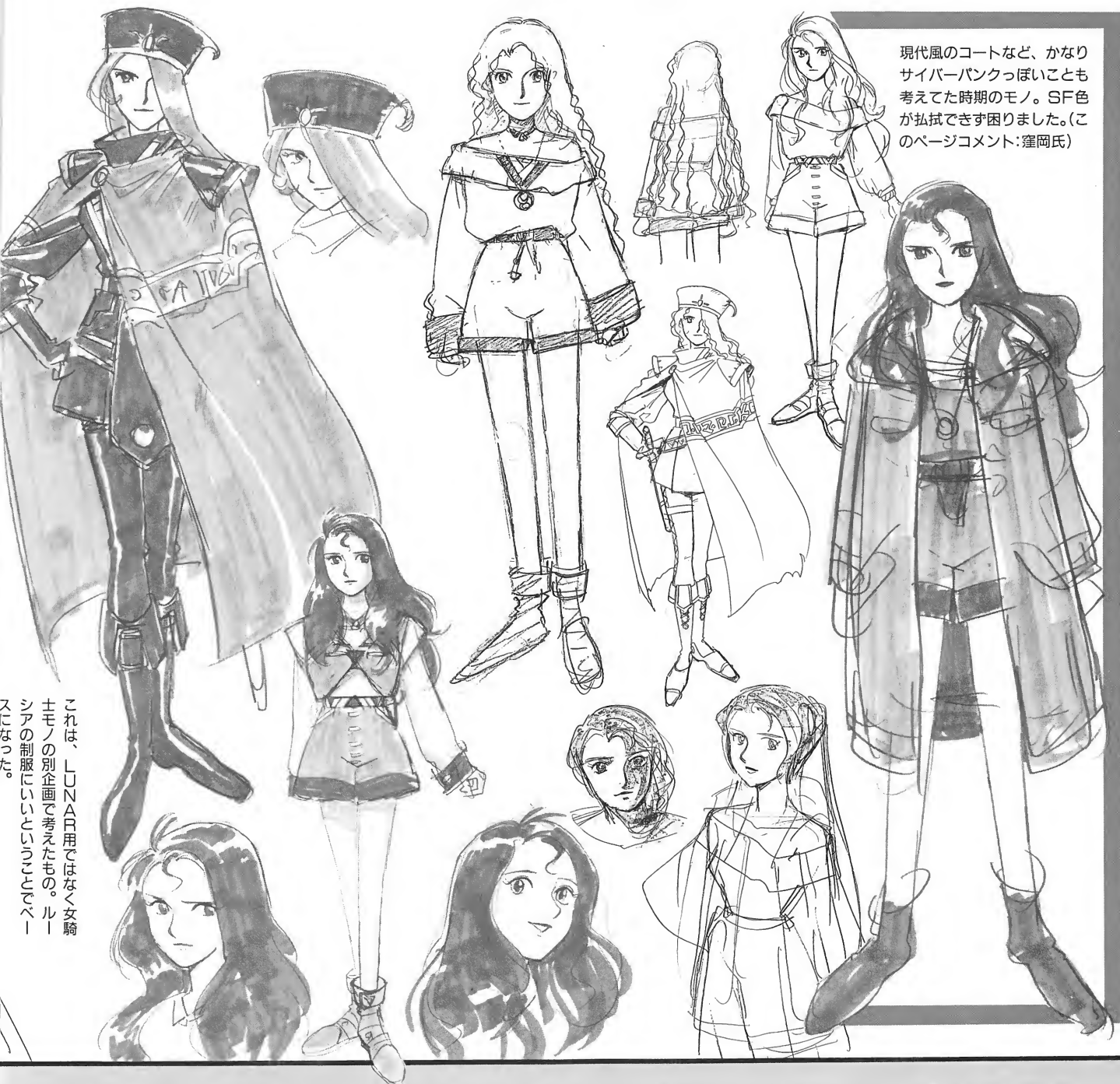
●1992年7月

尻焼温泉でスタッフが一同に会して、ルナ合宿を取行、麻雀で気分転換を計りつつも、ストーリーや方向性が決まってきた。

◆7/19 シノブシス01・02 火野 峻志
くす暗い大地に巨大な樹(世界樹のイメージ)が生えている。その樹の表面にはいく千もの琥珀の棺に包まれたミラが埋め込まれていた。その琥珀の棺の1つが青白く輝き始め、その中に眠る少女が目覚める。(中略)……ヒイロ、ミンク、カルピン(ヒイロの親友)の3人は砂嵐の時にしか入口が現れない『降臨の神殿』へ盗掘に行った。そこでヒイロは謎の少女ルーシアが出現する瞬間を目撃。ルーシアは女神アルテナに会わせるとヒイロに命ずる。ルーシアは何か人間を超越したようなところのある少女であることが徐々にわかってくるが、ヒイロはルーシアに魅かれていく。旅の間に『謎の星』が近づく時、女神アルテナの世界は終末を迎えるという伝説を聞く。(中略)……ルーシアの力によって『謎の星』に行くヒイロ達。そこで彼らは、絶対神ガイアスと対決する。実はガイアスも女性神であった。ガイアスとの戦いに勝ち、彼女を封印することに成功する。(以下略)》

●1992年9月

温泉合宿で打ち合わせたアイデアを元にある意味、今までの方向に修正を加えていく段階。この時点はまだ「LUNAR I」のキャラが絡んでいる。
◆9/21 LUNAR II あらすじ 重馬 肇
「ヒイロはヴェーンの魔法ギルドから派遣された魔法使い。これが初仕事である。直情型でおよこちよい、そして浪花節の彼は決して優等生でない。だがその勇気と物にこだわらないずぼらさを買われてこの辺境の船へと派遣されたのだ。(中略)……船は砂の海の周辺に散らばる開拓民の村を巡補給船で貨客船である。船客の中で興味ある人物3人。1人はいつもヒイロの剣の相手をしてくれ初老の剣士・ギバン(もちろんレイク)。もう1人自称舞踏家の踊り子の少女ジーン。実は彼女はあ一子相伝の拳法の伝承者。理由があってその拳法棄て舞踏家として旅をしているのだ。ガタイの良僧侶・クラウド。どうも別れた(いなくなった?)妻を探して長い旅をしているようだが多くを語らない。(中略)……ミンクの止めるのも聞かず、その手に手を差し伸べるヒイロ。光芒に浮かぶ美しい少女の姿に魅了されたようだ。彼女がアルテナの女神転生した姿なのだろうか!? 光に触れた時、その



現代風のコートなど、かなりサイバーパンクっぽいことも考えてた時期のモノ。SF色が払拭できず困りました。(このページコメント:窪岡氏)

これは、LUNAR用ではなく女騎士モノの別企画で考えたもの。ルーシアの制服にいいということもベスになった。

きはヒロをも包む。そして、膨大な力が彼の体に流れ込んだ。「オレの中に力か!? これは、この魔法力はなんなんだ!」。(中略)……「貴様はレイク、いやかつてのドラゴンマスター・ダイン! ここで出会えるとはな!! そして、マイトめ!」驚く一行。この男こそ追放されたバタネのひとり息子シオンであり、彼は父の無念をはらすために世界を相手に戦うことを決意したというのだ。シオンによってこのルナ世界を滅ぼそうとしているのが他ならぬルーシア自身であると語られる。驚く一行。(中略)……彼らの目にあるビジョンが映る。それは千年前の戦いの記憶であった。魔法都市アルテナの近郊。そびえたつ巨大な(ガレオンの造ったものの数倍)機械城。その全砲門が一斉に開く。その照準は、空に浮かぶ巨大な謎のまがまがしい物体に向けられていた。謎の星と機械城の戦い。しかし、機械城が押され敗れようとしている。その時、アルテナからヴェンが離れ。機械城とともに戦う。女神アルテナと謎の星のメドルーサ。そして、空に浮かぶ蒼き星地球のルーシア(と一行には思えた)。この3人のイメージが交差する。そして、謎の星は破壊された。謎の鏡に映るメドルーサは苦悶する。鏡はひび割れ、四散した。同時に機械城も破壊され、アルテナの都市も半分崩壊した。その時、謎の鏡が最後の力を発動。ルナの大地が振えた。月の自転が狂ったのだ。空を

蒼き星が急激なスピードで走っていく。手を差し伸べるルーシアとアルテナ(のイメージ)。しかし、手は届かない。膨大な被害を出して、月の表と裏は入れ替わってしまったのだ。(以下略)

●1992年11月

大まかな世界設定や方向性は決まったものの、細かいプロットが浮かんで消え浮かんで消えと何かと苦労が多かった頃(?)。プロットが錯綜し、ごちゃ混ぜの五目寿司状態を醸し出しているみたい。

◆11/8 LUNAR IIの設定案

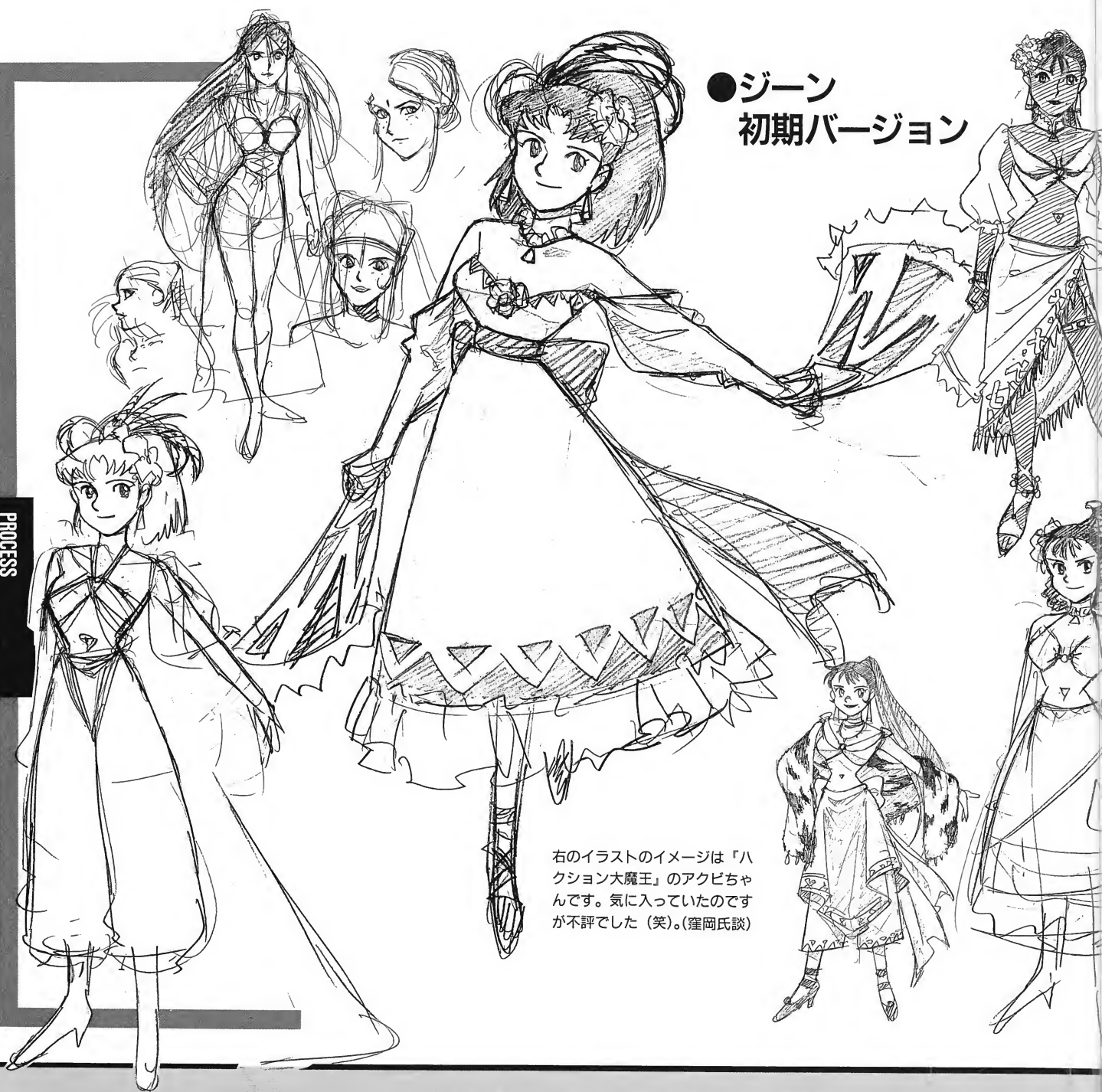
重馬 敬

ルナの中心には、死の世界であった月を生命の星に変えたジェネシスシステム的な創世装置がある。それが魔法力の源。ジェネシスはアルテナの女神のみが発動させることができる。そして、かつて一度だけ使用された。その結果生まれたのが今のルナ世界である。地球には予備の女神が眠っている。それがルーシア。彼女は月に異変が起きているのを観測し目覚めた。もし必要なら、ルナ世界の再創造が必要である。ルーシアは事の次第を知るためにアルテナに会いにルナに向かった。月では大規模な魔法戦争が起こっており、アレス達「LUNAR II」のキャラはそれぞれ戦っている。時間的には前の物語の18年後(アレス33歳、子供16歳)。ジェネシスに触れた非力

な怪物がその力を吸収し巨大化。悪意と野望を持った人間がこの怪物を利用しようとした。(中略)……ジェネシスが発動すればルナのすべての物は破壊され、新しい再生が始まる。そして、そのキーとなるのがルーシアであった。ドラゴンは語る。ルーシアが冒険中、今まで見てきたすべての事によって、この世界をもう一度創造し直すかどうかが決まる、と。月は元の死の世界に戻りつつある。その原因は魔法力というものの本質を理解しない人間の愚かさである。そして、それはこの戦争によって著しく加速された。だがルーシアは人間の中のわずかな可能性に賭けてみたいと語る。その決定を受け入れ、再び眠りにつこうとするジェネシスドラゴン。その時、巨大な力がドラゴンとルーシアを取り込む。あのガルガンチュアが発動したのだ。巨大な山のような超兵器・ガルガンチュアは、ドラゴンとルーシアの力を得て暴走する。みるみるルナの世界が死の世界に戻っていく。そこにレギウス側にいた魔法戦士である謎の黒仮面登場。黒仮面の正体は、再生したガレオンであった。かつて、機械城で行われたことの再現が、またこのガルガンチュアで行われているのだ、とガレオンは語る。そして、自分の命をかけてヒロ達をガルガンチュアへと送る。ガルガンチュアの中枢が破壊するヒロ達。ルナ世界は再び元の姿を取り戻しはじめる。>

●ジーン 初期バージョン

PROCESS



右のイラストのイメージは「ハクション大魔王」のアクビちゃんです。気に入っていたのですが不評でした(笑)。(窪岡氏談)

●1993年1～2月

「LUNAR II」のキャラの使用をガレオンとナルに絞りストーリーに関連づけてキャラ設定を考える。ここでダイノもアレスもいなくなりました。

◆1/27 プロットの検討 重馬 敬
ルナ・ルーシアはルナに会いにこのブルグの村(遺跡?)にきた。ヒロとルーシアはナルの守る遺跡でルナの残されたメッセージを聞く。ルーシアはルナの選択した方法を知って驚く。そして現在の世界が減りかけている理由を知るのだった(これは誤解・夜明け前の設定)。それと同時に、自らがアルテナとなりこの世界を元に戻さねばならないと決意する。ルナはその意識を感じてこう答える『ルーシア、人を、命を信じて……』(以下略)

アルテナの復活・ルーシアはアルテナの力を得るために、4匹の竜とジェネシスドラゴンを復活することを決意する。ヒロには、ドラゴンマスターになるための方法として、4匹の竜とアルテナの女神の復活が必要だと言い、ドラゴンマスターとなって世界を救うと言う。(以下略)

ガレオン(黒騎士レオン)・ガレオンは女神がいなくなった事で復活した悪い奴らによって復活させられる。彼らにとってみれば、女神とドラゴンマスタ

ーに深い恨みを持っている彼は、復活させてやれば当然恩にきて最強の戦士となるだろうと読んでいた。しかし前回のことで自分の過ちと人間の信じる力を知ったガレオンは、ヒロの冒険を陰ながら助け、ルーシアを導く存在となる。(以下略)

ナル(ホワイト・ブリッツ)・死の砂漠(月の地面)の中、1カ所だけ緑あふれるオアシスのような場所がある。上空から見ると、巨大な竜の形になっている。実はそこはナルが眠る場所、アレスとルナのお墓がある場所である。そこにはホワイト・ブリッツと名のる生意気で口の悪い白髪の17歳ぐらいの少年がいる。彼は実はナルの分身(?)なのだが、ルーシア以外は気付かない。ナルの背中にはアルテナの剣が背負われている。が、それはルナとアレスによって鎖で封印されている。(以下略)

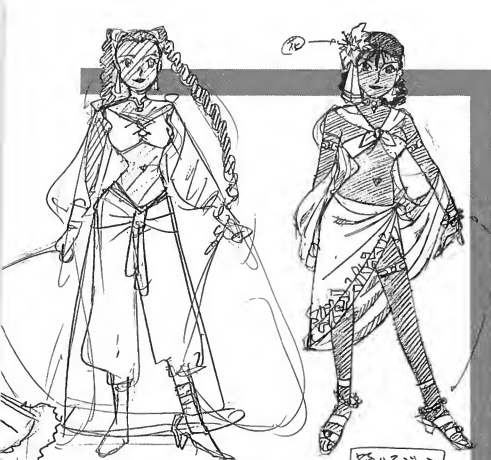
●1993年3月

再び合宿を敢行。そこでの会議に基づいて新たにストーリー展開を練る。いくつかは現存している。

◆3/1 LUNAR II 合宿(2/28～3/1)メモ重馬、火野
会議 2/28・月と地球の世界観を説明する。ギデオンの扱いを魔法帝国総督などといった具体的な感で表す。子供の姿であるゾファアの本体がある。ミンクはおちゃめな妹でよい。ヤマ場でちゃんとした

芝居。ミンクはナルとの絡みで、イベントの間だけ人間に変身する。リーのイベントで母親とか妹の村の出来事を使う。リーはギデオンの助けられたと信じている。妖精の泉に映るガレオンの復活シーンによってプレイヤーもヒロも彼の復活を知る。ルーシアのお化粧直しは最初の水浴びシーン。あるいはジーンに着替えさせてもらう。カーニバルで着替えさせるのはあり。(※注:ギデオンはアルテナ教団の教皇。ジーンの弟が継いでいる国はアルテナ教団の手に落ちている。ゾファアの呪いだったというのでもいいかも。クララ。魔法ギルドのギルド権が、アルテナ教団に侵害された。魔法ギルド登録名簿にはクララの名前だけがある。優秀な魔法使いを探して各地を渡り歩いている。ヴェーンにはじいやがいる。ゾファアの本体と戦う前に、ルーシア、みんなを回復してくれる。ルーシアと合体したゾファアと戦うヒロ達。その戦いの中で、ルーシアは信じ切れなかった人間の力を信じる。その時、両者は分離するこの状態の前に、ゾファアがルーシアの魂(光とか)を手に入れるヴィジュアルを描いておく。(以下略)

◆3/8 LUNAR II あらすじ 火野 峻志
大風・ヒロ達は艦橋の屋上に追い詰められる。そこに巨大な大風が現れ、ヒロ達は大風に移り移って逃げる。大風はゲンが上げたもので、ゲンの快速船に降りる。これ以後、ルーシアを捕まえると



踊り子ジーン

○ ケートビ



中華風イブの衣装



マウリ
神官

昔をイメージして
マスクを
かぶる。

レオ

一般兵士



ホーガン

女使法使い

呪文を刻印した
メダルを
ベルトに
胸の前に
たはしめる。

ライナス

暗殺団

毒の薬も
武器とする。
スリムな
身振りに
移動が早い。



レオ

重装甲兵



いう任務を果たそうとするリーに追われる。>

<青竜の町・青竜の封印解除の話。幻の湖とその中の町がある。そこに青竜が封印されている。その湖の形が五芒星とか特殊な形になっている。>

<ヴェーン・今のヴェーンは地上にある都市。ヴェーンにはクララのお母さんがいる。おっとりとした女性。「一文にもならないけど、私、聞いわ」と決意するクララを描く。守銭奴のクララが言い出したので、一同驚く。クララ「なに言ってるのよ。世の中、お金じゃないこともあるんだから!!」>

<ソドムの町・いろいろあった結果、町が崩れてゆく(元の月の姿に戻る)。その崩れる町の中でヒロが町の人を助けていく。ルーシアはこの町を見捨てているので、ヒロが人々を助けようとする理由がわからない。結果として、ヒロがルーシアを変えてゆくことのひとつとして演出する。>

<ラディウスの居城・城内ではリーとの戦闘があるが、リーは途中で剣を収めてしまう。「拙者には何が本当のことなのか、もうわからなくなってしまった……」。ラディウスの所にたどり着くと、すでにゲンがいた。ゲンはラディウスを説得しようとしたが、ラディウスは聞き入れずゲンを攻撃して逃げる。ゲン「すべての悲劇は、私とラディウスと、そしてお前の父とがゾファーの魂を発掘したことから始まったのだ。ラディウスはゾファーの悪い波

動に捕らえられ道を誤った。私とお前の父はそれ以来、ゾファーを封印することだけを考えてきた。私は学問にその手段を託した。しかしお前の父は、ヒロ、お前にすべてを託したのだ。ラディウスは城の最上階にあるゾファーを祭った部屋へ逃げ込む。ラディウスとの戦闘に勝つと、ラディウスは「ゾファー様……」と助けを求める。祭ってある恐ろしい暗黒神の像の上にゾファーがふいに現れ、黒い光をラディウスにあてる。ラディウスは醜い化け物に変身する。ゾファー「クスクス。ラディウスくんにはその姿がよく似合っているよ。……ばいばい、ヒロ。君達のことはガレオン君に頼んで、今度こそ殺してもらわなくちゃね。ゾファーが立ち去り、再び化け物になったラディウスと戦う。そしてラディウスはバルコニーから落下した(以下略)>

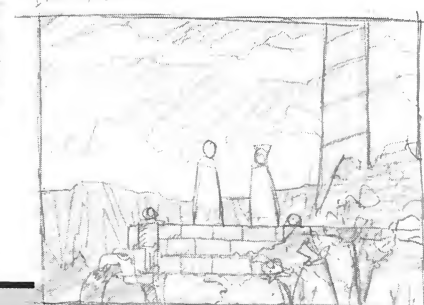
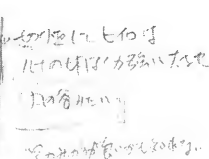
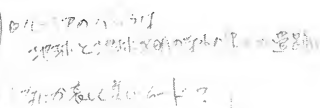
<赤竜の洞窟・「この赤竜を始末すればゾファー様は私をお助けくださるはず。死ぬ、赤竜の子よ!!」。ラディウスが鋭い爪でミンクの首を引き裂いた。大量の鮮血がほとばしる。ラディウスはミンクを溶岩の中へ放り込む。「これで赤竜は復活しない!!」。ラディウスとの戦闘の後ヒロが茫然としていると、溶岩が激しく活動を始める。そして溶岩の中から美しい赤竜が蘇る。ミンク「私よ、ヒロ。心配させてごめんさい。赤竜は大人になる時溶岩の中で古い肉体を脱ぎ捨てるの。さあ、ヴェーンへ行きましょ

う。ミンクがヒロ達を乗せて羽ばたく。>

<ヴェーン・初めて会った時から、ヒロは私のためにがんばってくれた……。この大地に來たばかりの私は、それが当たり前だと思っていた。でも今、それがどれだけ素晴らしいことだったかわかるわ。ヒロだけじゃない。ジーンやクララ、ロンファもよ。初めは敵だったリーでさえ、私達と一緒に闘うと言ってくれるなんて。私はアルテナの考えた事が理解できる気がする。人間にすべてを託したアルテナの考えが……。私はこの大地の未来を人間の手にゆだねます。今こそアルテナの力を使ってゾファーを封印するわ。待っててヒロ。もうあなた達を危険な目に会わせたくないの!!」そう言ってルーシアが消え去ってしまう。「ルーシア!! 待つんだ!!」ヒロの叫びは虚しく空に響いた。ふいに背後から声がかかる。ガレオン「あの娘には、ゾファーを封印することなどできんぞ……」。<以下略>

<暗黒神の洞窟・「人間に心魅かれたお前など、ボクの敵ではないんだよ、ルーシア!!」。ゾファーの放った黒い魔の手がルーシアを掴む。ルーシアの中から光(魂や能力の象徴)が奪われる。ルーシアは苦しうに「逃げて、ヒロ」と呟く。ルーシアの目には生気が宿らなくなり、表情がなくなる。ゾファーはルーシアから奪った光を額に埋め込んで、凶悪な怪物へと変形する。ヒロ達の闘いの途中で、抜け

まだオープニングが混沌としている時期に描かれたコンテ。棺から出てくるルーシアはなんだかヴァンパイアのような。ヒイロとルーシアが健康的に外で出会うなんて案も出ていたようだ。

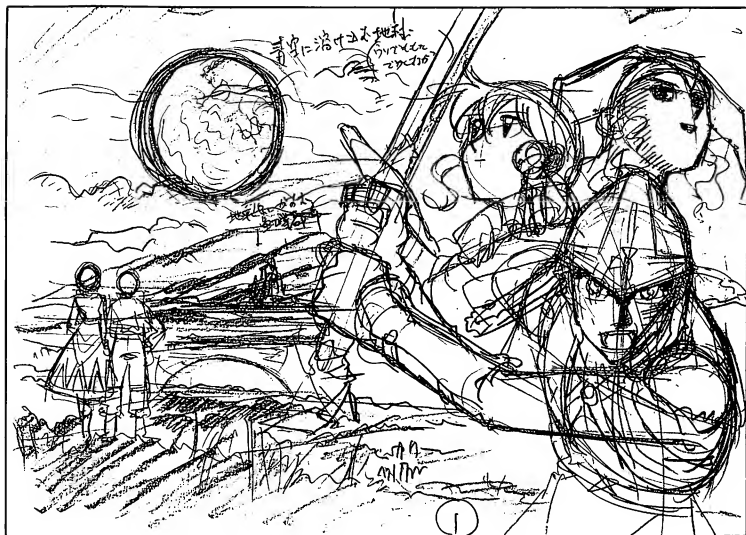




LUNAR I

● 広告用ポスター下描き

LUNAR I



宣伝用に作られたポスターなどの下絵状態。いくつか変更点はあるものの(さてどこでしょう?)ほぼ現在の絵のままだ。もちろん作画は窪岡氏。でもここから先が大変なのよ。



LUNAR I

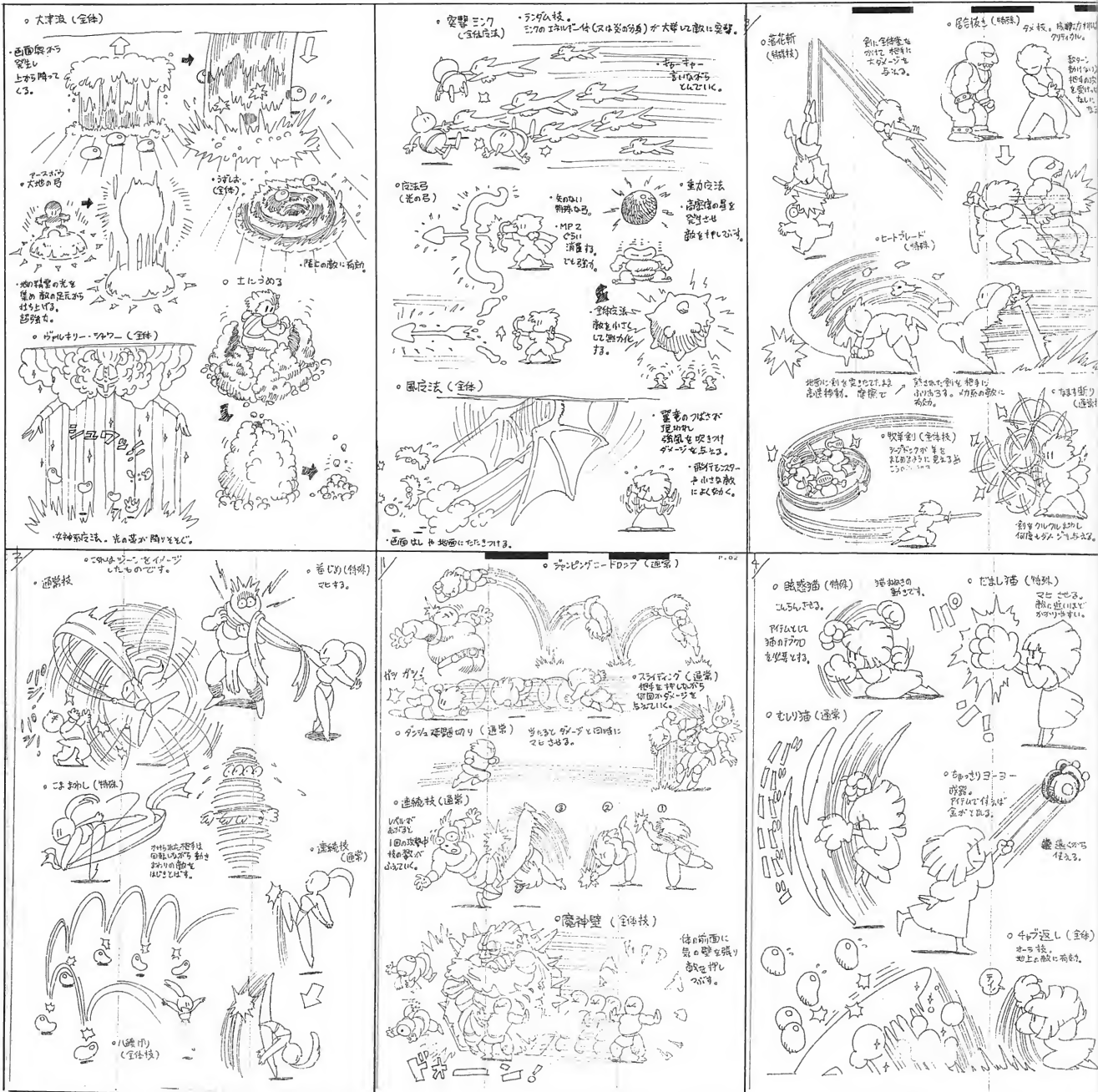
LUNAR I



まい、この世界は闇に閉ざされてしまった。世界が暗くなってしまって人々は困っている。この村にナルが先回りして来ている。ナルはミンクが成竜になるのを助けてあげるつもり。ミンクに話がある、とナルが言うのでミンクだけが残る。ナルはミンクに向かって、大人になったらオレの嫁さんになってくれ、とか告白する。ミンクはうれしい半分、困った半分で、「キャー、どうしょ、ヒロ!!」という感じでヒロの所へ飛んでいく。ところがヒロはルーシアとふたりで仲良さそうに話をしている。ミンクが「ナルに告白されたんだから。私がナルのお嫁さんになったら、ヒロは困るでしょ?」と言う。しかし、ヒロは困らず祝福してくれる。ルーシアも、よかったわね、ミンク、とか言う。ミンクは悲しくなる。ヒロの前から立ち去って、ロンファ達の所へ行くが、ロンファ達もお似合いだとか言う。でも、私はヒロのお嫁さんになるんだから、と反論するミンク。それはミンクが子供だからそう考えるのよ、とジーン。大人になったら、ヒロの事なんか忘れちゃうわ。そんなことないもん、とみんなに火を吹いて追っ払うミンク。<太陽の塔・塔の屋上には巨大な炎のルビーが浮かんでいる。このルビーにミンクが炎を吹きかけると、ルビーが赤々と燃え上がり地底世界を明るく照らす魔法の太陽になる。ミンクは、ほら、私はちゃんと

できたじゃない、とか鼻高々。ところが塔を降りてみると、黒い水の湖も燃え上がっている。炎にまかれてヒロ達は立ち往生。ミンクは子供なので、火をつけることはできても火を消すことができない。ミンクが泣きべそをかいて困っているところにナルが現れる。ナルは白竜のブレスで炎を凍らせてヒロやサイランの街を救う。ナルはミンクを怒る。「大人になるってのは、そんな簡単なことじゃないんだ。もっと考えろ、バカ!!」。ミンクはここでちゃんと大人になることを決心する。<赤竜の洞窟の一番地下に、ミンクが成竜になるための赤竜の力が眠っている。ここにナルが現れて、ミンクが大人になる方法を解説してくれる。ここまでのミンクは暗くて元気がない。ナルの言うとおりにミンクがやってみるが、ミンクは成竜になれない。実はミンクは、心の底ではヒロを諦めきれず、大人になることを拒否しているのだった。ここに悪のマウリが現れる(モンスター)。床を破壊して辺り一面を溶岩の海にする。赤竜の力を破壊して溶岩の中に沈める。ミンクは自分が子供で何の力もないとしても戦わなくてはならない、と悪のマウリに挑む。ところが軽く一蹴されて、のどを切り裂かれ、溶岩の中に放り込まれる。これで赤竜は死んだし、ゾファア様の復活を妨げるものはいない、と高らかに笑う悪のマウリ。その時、溶岩の中から美しい大人の

赤竜が復活する。ヒロ達を苦しめている炎をすべて消し去る。その後、ヒロ達は悪のマウリと戦って倒す。ミンクはついに成竜になる。そして、大人の人間の女性になってヒロにキスをする。そしてナルにもありがとうと言う。(以下略)<魔法都市ヴェーン・ヴェーンを復活させて、ゾファアとの決戦を行う、という話でヴェーンに戻ってくるヒロ達。ルーシアは結局、ルーナの冒険やヒロ達を信じられず、アルテナの力を使って自分一人でゾファアと対決することになる。4匹の竜を従えて、ゾファアと闘うルーシア。ルーシアの使うアルテナの力で大地は破壊されるが、ヴェーンのある町はルーシアの力で加護される。(以下略)<ガレオンとの決着・ゾファアの猛威は世界中を多い、人々は生き地獄を味わい、人類は絶望の中で死に絶えようとする状況を提示する。この時、ヒロ達の前にガレオンが現れる。ガレオンとの戦いの結果、人間の力の可能性を見出すヒロ達。ガレオンは、ヴェーンを再び浮上させる方法を提示してくれて消滅する。ガレオンの鎧がヒロに託される。そしてルーシアが信じられなかったルーナの冒険を証明するように、ヴェーンはヒロ達人間の力で浮上する。(以下略)<この後、半年を経て現在のストーリーとなる。



佐藤 肇× 赤司雄俊 ロングインタビュー スペシャルゲスト／重馬 敬

初期段階の「LUNAR II」の世界観は？

赤司：始めの砂漠の町ってイメージは、初め僕らが言ったのはあくまで普通の本当の砂漠。けれど、それから佐藤さんから「ラーバの村」だとか砂上船とかそういうものが具体的に上がってきて初めて「LUNAR II」の世界の砂漠っていうイメージができてきたんですね。

重馬：ヒロの家？ あれがいいね。

赤司：あんなに散らかった家はなかなかないですからね。

重馬：雑然とした……。あれがルナ世界に入って

最初に見るものだったんですけど。僕はそれが良かったなと。あれはどの辺から出てきたものなんですか。

佐藤：掘って建て小屋で実用性しかない。あれ、非常用のですからね。例えば砂漠でなんかあった場合にすぐに逃げられるように一階が船で、マストがそのまま壁の一面になって何かあったら帆を張ってバツと乗り込んで、砂漠ヘンと。

重馬：ああいう風になると思いました？

佐藤：ええ、常に期待してました。僕は。多分いろいろ頑張ってやってくれるだろうなという。

重馬：ゲーム アーツさんみたいに見える所、なかなかないですよ。頑張られたと思いますよ。

佐藤：非常にそういう個別のセクションでそれぞれ頑張っていて。でも最後まとまるかどうかってことはまた別問題になってきますよね(笑)。

重馬：それは、そうですね(笑)。

佐藤：まあ、何でもそうだけれど一番大事なのはキャラクターですね。キャラクターが動けるだけの分量の世界を用意していられればと思った。

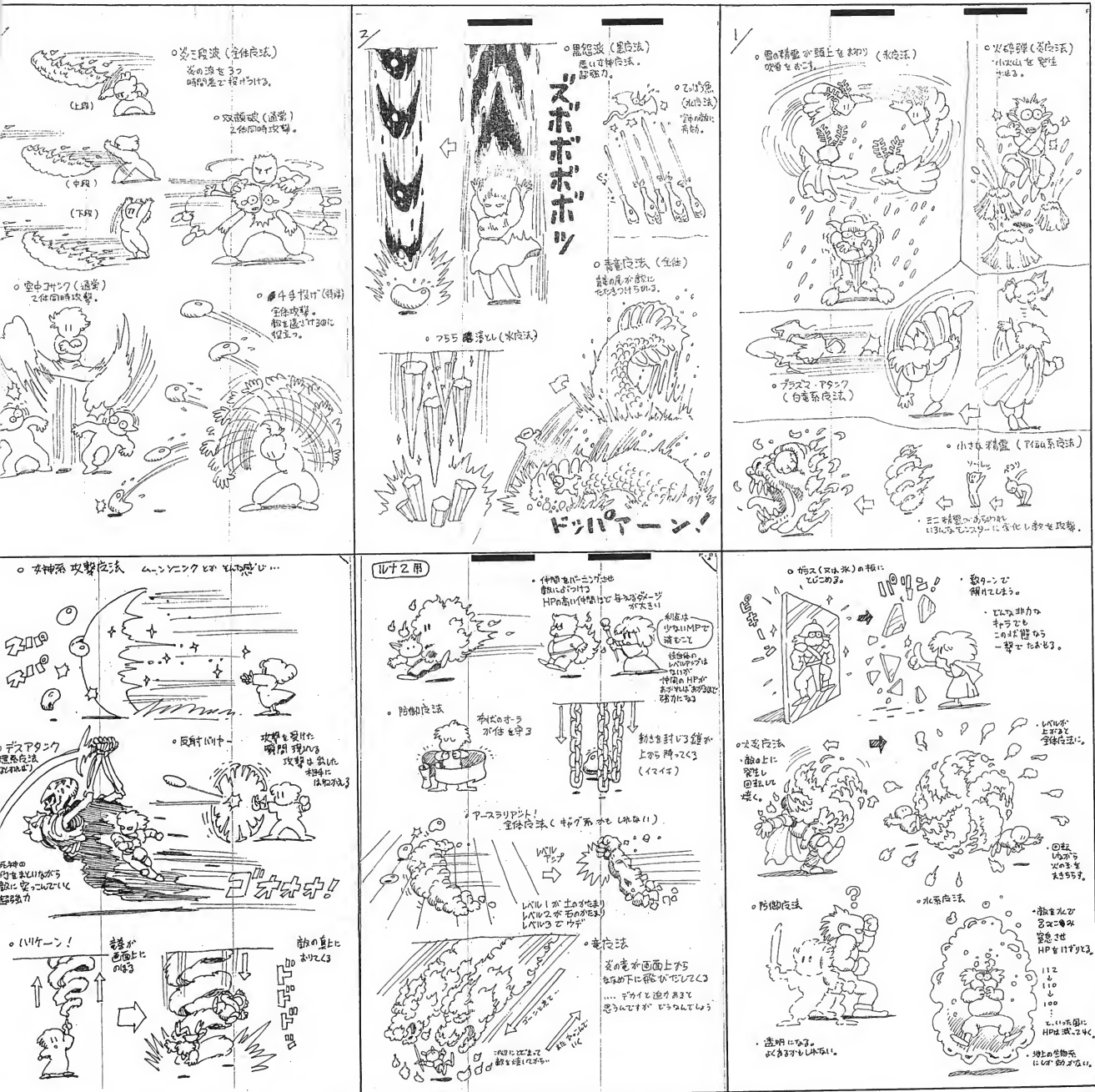
赤司：もう本当に初めは自由にやっていただいて。だから空気がなかったです。そういう意味じゃ佐藤さんが空気を作ってくれた。砂漠はこんな砂っぽい感じとか。初めはオレンジの予定だったんですけど、いろんな事情でやっぱりオレンジでは

落ちつかなかったんです。

佐藤：いろんな色の流砂が渦巻いてるっていう設定だったんで、最初は。できなかったんですけど。——まだ赤司さんのほうでも頭の中で固まっていなかったイメージっていうのを形にする際、いろいろ考えますよね、佐藤さんの頭の中で。そういう作業っていうのは楽しかったですか？

佐藤：ええ……。けっこう凝り性なんで、僕の場合。世界設定でも町作りするのも雰囲気作りも。毎回、それなりのもくろみを持ってやらせてもらってますし、もくろみというか企みというか、ちょっと好きにやっちゃうよっ、と。まあ、背景にキャラクター性を持たせられたら面白いんじゃないかと。できれば、例えば神殿1つとっても建てた人間の性格が出るわけですから。同じ宗教の神殿であっても、ここの教区のお偉いさんと坊さんの趣味によってレイアウトやデザインや装飾物っていうのは変わっていくだろうし。そういう実際ゲームやっていく上では全然関係ないことでただ流れてしまうようなものだけでも気が付くと結構変だぞというような、そういうくすぐりというかな。また、それは意識して見せられないにしても置いてあるだけで自然と世界が見えてくる。なによりあったほうがいいんで。今回は、できるんじゃないのかなと。

佐藤氏が考えた魔法アイデアの一部。残念ながらゲーム中で生かされたものは少ない。が、アーケードを意識して作ったという個々の魔法は派手でインパクトのあるものばかりだ。レミナンのガマガチでお金をとるのもここにあるぞ。



赤司：ビジュアルってすごく怖いもので、本当に意識っていうのはまた別に無意識レベルでもすごく受け取っているものはたくさんあるんです。今回の中ではアルテナ神団側と普通の一般の町っていうのがあって。だからアルテナ神団の町はやっぱりアルテナ神団っぽいなっていうのを出せば。少しずれてしまったりきっちりできなかったところがあるんですけど。アルテナ神殿自身の恐ろしさとか、かつ表側ではやっぱり荘厳な感じ。それを佐藤さんに出していただいて。権威主義的なものとか。建ってるだけでなんかちょっと嫌なっていう。

重馬：プロットが進み始めてそれまで自由に描いていたものが今度は仕事として発注がガンガン来たじゃないですか。あれってやっぱり辛かったですか？

佐藤：いや、全然。やってることは同じだから。

重馬：僕らがわりと気にしてるのがバルガン。デザインラインがけっこう二転三転していたじゃないですか。僕らが狙ったのがわかりやすいラインでしたけど。佐藤さんは初めはほら、そういう意味ではなんとなく違う感じ。

佐藤：もっとも幻想的な……

重馬：それはすごく良かったのですが、もっと、わかりやすくしてくださいよって言ってました

よね。どうでした？

佐藤：うん、正直言っしんどいです、あれは。重馬：やっぱり本来のデザインとは違う……？

佐藤：違いますね。

赤司：まあ、でもすごくいいデザインを上げていただいた。僕らの中でレオのイメージが曖昧だった時期があって。それがはっきりとあのレオに決まった時にバルガンに白にしてもっとキャラクター性を出したんですね。前はアルテナ神団の象徴としてのバルガンでしたけど、それがレオのバルガンというのがこちらでまとまった段階で佐藤さんにまた発注して。

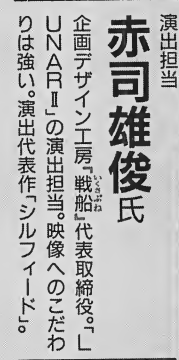
重馬：ただ正直途中までやっぱりわかんなかったんで。佐藤さん自由にやってもらったことがこのルナの世界を作ることなのかもしれないと思ったんです。でも、作っているうちに、こちらにも自分達の中にある種のデザインイメージができたんです。

佐藤：それでいいんですよ。そうなれば僕も合わせますしね。シナリオを書いている重馬さんのほうでこういうイメージが欲しいっていうお願いされれば「はい、わかりました」って。それ、ちゃんと汲み上げて意識してデザインするっていうのが私の仕事。

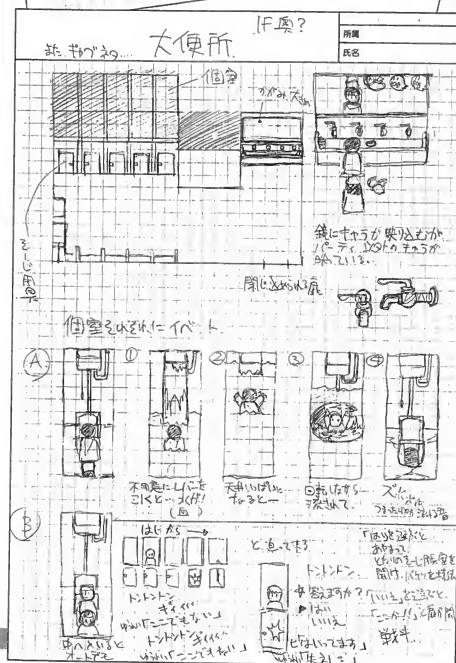
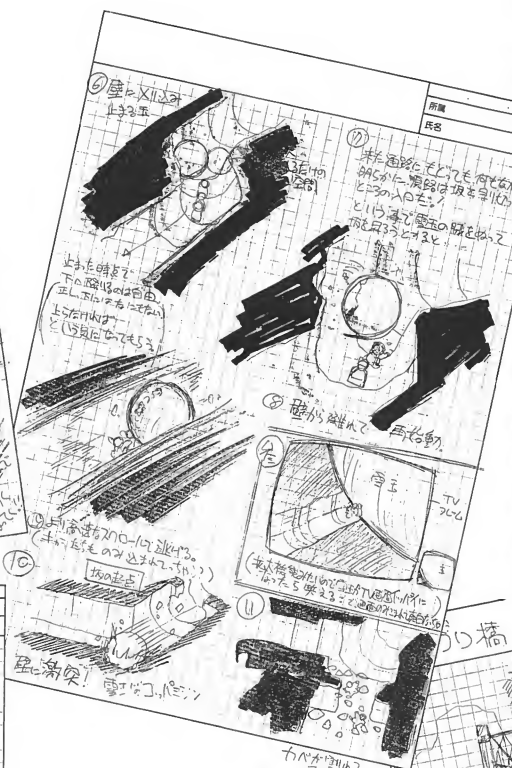
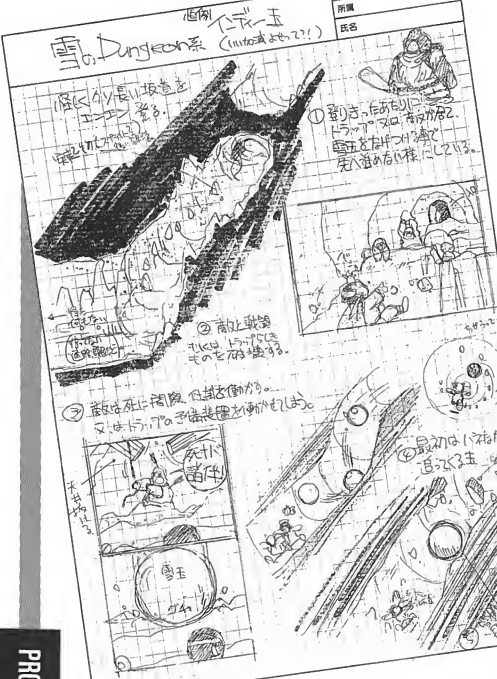
重馬：それって面白い仕事でしょう。



世界設定担当
佐藤肇氏
「LUNAR」の世界設定やイラストを担当。彼によって生まれたものは多い。「LUNAR」でもイラストを担当。

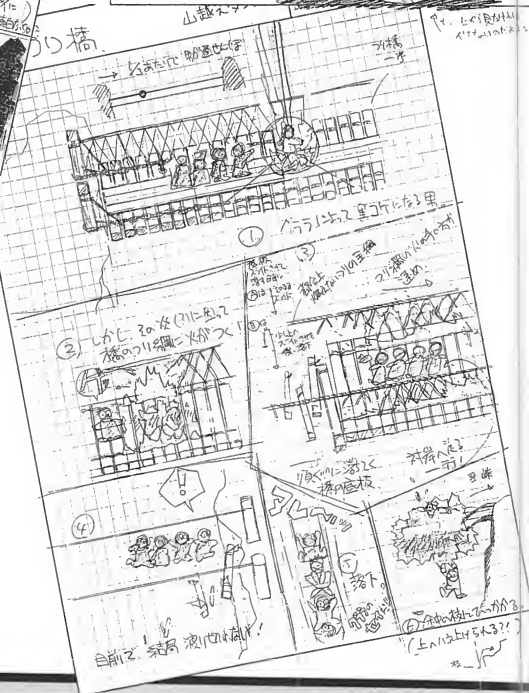


演出担当
赤司雄俊氏
企画デザイン工房、戦艦代表取締役。「LUNAR」の演出担当。映像へのこだわりは強い。演出代表作「シルフィード」。



●ダンジョン ・トラップ設定

膨大な設定の中の一部。こんなレポート用紙でさえさまざまなトラップアイデアが詰まっている。これも使われたものは少ないが、どれもかなり凝ったアイデアがなされている。見ていただけでも楽しめる設定案だ。



赤司：面白いですよ。何か別のイメージが入ってくるから。それに合わせて絵を作っていくっていうのは非常にスリリングですね。

重馬：佐藤さんには世界設定だけでなくモンスターとかトラップアイデアとかかね。そういう意味では窪岡さんがやられてないデザインは、ほぼ全部やっていたかもしれませんね。

——魔法のアイデアもいろいろありましたよね。

赤司：ガマガチとかネコキックとかですね。僕らは強く実現を望んだんですけど。

重馬：佐藤さんの難しいんだもん、だって……。

佐藤：うん、かもしれないですね。アーケードのイメージで作っていくんですよ。視覚的に派手なやつ。

赤司：レミーナのガマガチはぜひやってほしかったですね。

ゾファーのイメージから誕生へ

重馬：キャラクターに合ってた。ていうか、そういう意味ではちょっと真面目すぎたかもねレミーナに関しては。

赤司：やっぱりガマガチだとロンファのいい加減なサイコロと同じくらいインパクトがあるでしょうね。

重馬：ロンファのサイコロって評判悪いの？

赤司：いや、わりが合わない(笑)。

佐藤：ゾファーっていうのは……まあ、神様ですよね。でも、西洋的な神の概念ではなくてルナ世界の精霊みたいなものだ。

重馬：あの肉柱は実際ゲームの中で使われたものですが、このイメージは面白いと思うんですが。

佐藤：この世の中を変質させてしまうぐらいに恐ろしいもの。だからあまり抽象的なものじゃなくて、むしろ肉体的に恐ろしいものであるとわかりやすい。怪物の姿っていうものよりはむしろ全然理解できない肉塊のような形でズドンと落ちてくるのが怖い

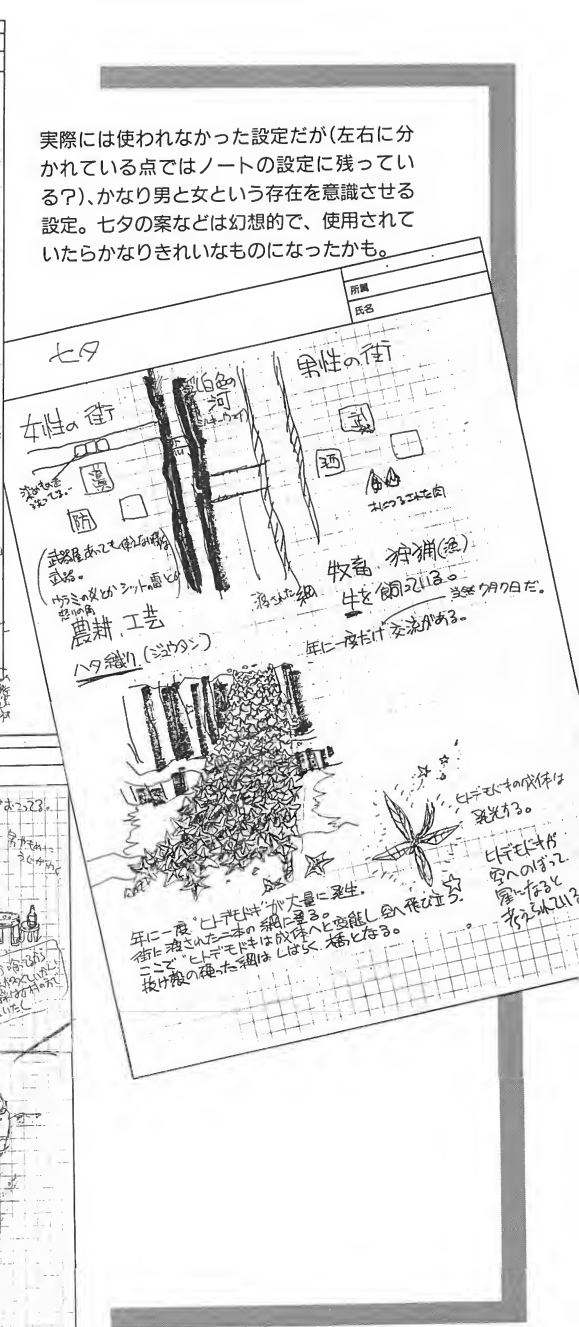
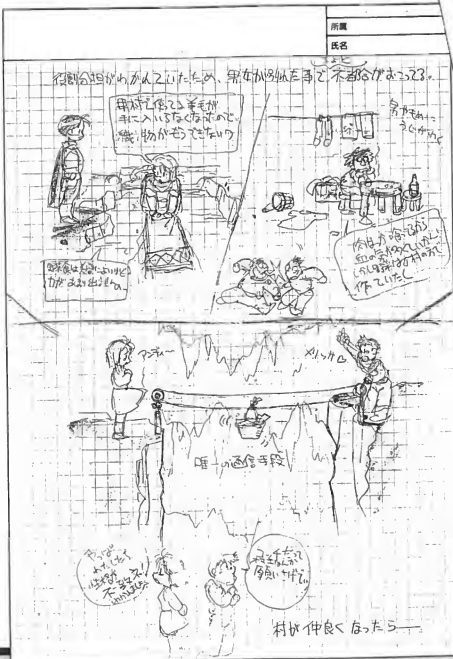
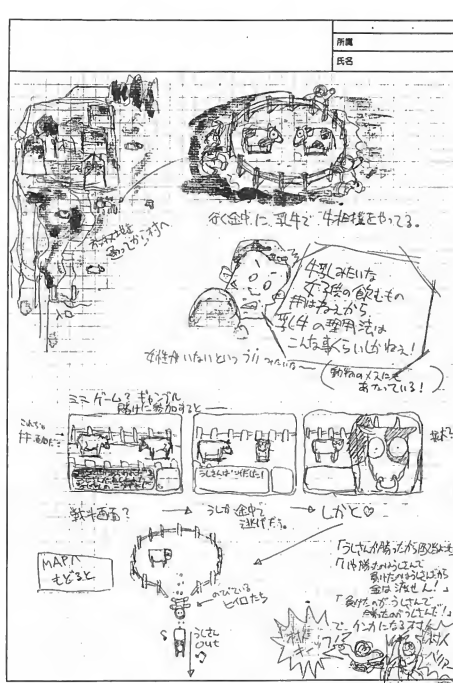
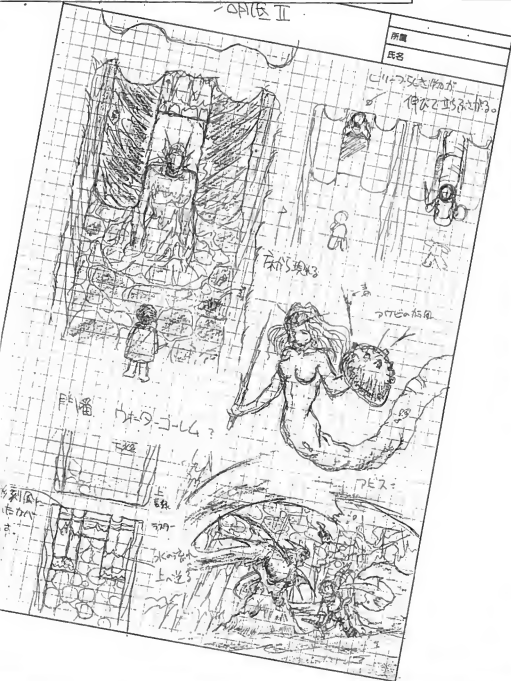
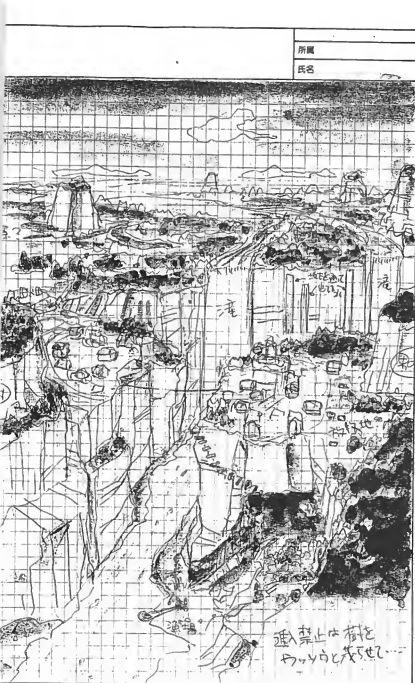
ろうと。

重馬：やっぱりその戦闘フィールドが相手の身体ってのが秀逸だと思いましたね。それまで誰も何も考えてなかった。この絵がイメージの元になりました。本当にそのままですね。

佐藤：最終コースっていうとけっこうグログロなんですよ。それは今回やめたかったんです。もうすでにグログロの形っていうのは『物体X』、映画の。あれで終着点まで来ちゃったっていう感じで。物体を、肉体を破壊して、形を変えて融合させてっていうデザインの方法というのは、それで気持ち悪さとかグロさを表現するというのは限界なんです。いくつかのゲームでもやっぱり同じようなことをしてるし。また、ドラクエのように魔王的な姿で出てくるというのも慣れ過ぎてる形だから。じゃあ、ごく普通に神様として出てくると。偉い神様の姿で。この世界の神様だから、非常に邪悪なものも持ってるし、だからこそきれいな姿で出てくると。第三段階ではさらに本性を現して、さらに巨大で、この城そのものがゾファーであるという。その内部にさらに本体みたいなものがあると。だから複雑っていうか二重構造……多重構造っていうか。反転した肉体のような感じ。

重馬：イメージの原点って釈迦の手のひらっていう。佐藤：ええ、そう。





佐藤氏から見た「LUNAR II」の問題点

重馬：ああ、やっぱり。しょせん貴様はオレの手の中という神様の傲慢さを表した絵だ。それがよくわかって出てきた瞬間に「あー、ぜひやりたい、確かにそれはビッパリなんで。そのまま使わせていただきます。

佐藤：でも絵になった時はちょっとナンでしたな。

重馬：エーッ。苦笑)

——やってみてもっとこうしたほうが良かったなっていうのはありましたか？

佐藤：どうせだったら最後の最後まで熱心にコミュニケーションをとって、絵を作っていくかだったなっていう。かなり変更があったんですよ、四竜とか。あれ、最初は全部本物の竜で出てくるはずだったんでね。それが……あれ、意味が全然違っちゃったんですよ。結局あれが偽物っていうことになったから。それ、一言言ってもらえれば「ああ、いいですよ」とか「じゃあ変えましょう」とか……。

重馬：っていうか逆にあれは佐藤さんの絵のイメージが強すぎて、それ以外考えられなくなってしまっ。それをじゃあ使うって……逆に別の手段が思いつかなかった……。誠に申し訳ありませんでした。

佐藤：あと遊びの部分っていうか、わからない部分

っていうものをもっと入れたかったな、ゲームの中に。それを主流にしたらマニアックってとられちゃうかもしれないけど。もっと謎めいたっていうか……。

赤司：全部ドラマのためのその要素だけではなく、要するに不要なもの、余計なノイズがあってこそその世界の厚みっていう。後半にいけばいくほど……。

佐藤：そう、特に最後にいくに従ってそういうものがどんどん集束されていっちゃって。できるだけ最後までそういう演出するのはとこところ置いてもらえれば良かったなって。それだけ広がりがある世界を作ることができればもっと良かったかなという風には思っていましたけど。これはまあ、どんなゲームに対してもありますが。どれをやっても……すごく終わって寂しいじゃないですか、ゲームって。結局終わりに近づくに従って。で、全部回って見て知っちゃえばわからないものが何もなくなくなってしまう寂しさ。

重馬：でもエンディングの後に行ける所がいくつかありますよね。ああいうのはだめですか？

佐藤：あの、やっぱりそれだけのダンジョンっていう。遊びのためのものっていう感じでは……。だから幽霊船とかって最初あったじゃないですか。ああいうものが結局最後までどこどこ走っててもいいんじゃないかと。

実際には使われなかった設定だが(左右に分かれている点ではノートの設定に残っている?)、かなり男と女という存在を意識させる設定。七夕の案などは幻想的で、使用されていたらかなりきれいなものになったかも。



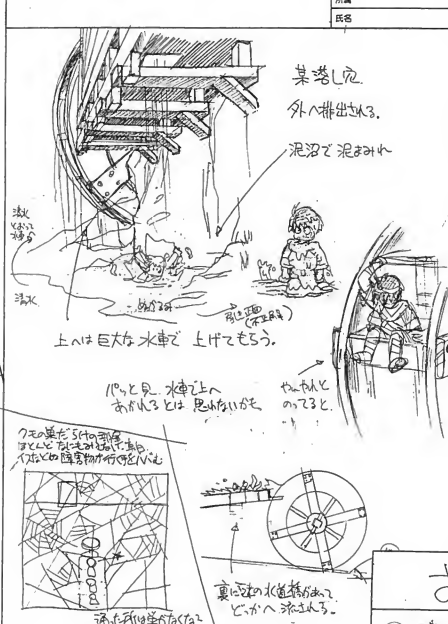
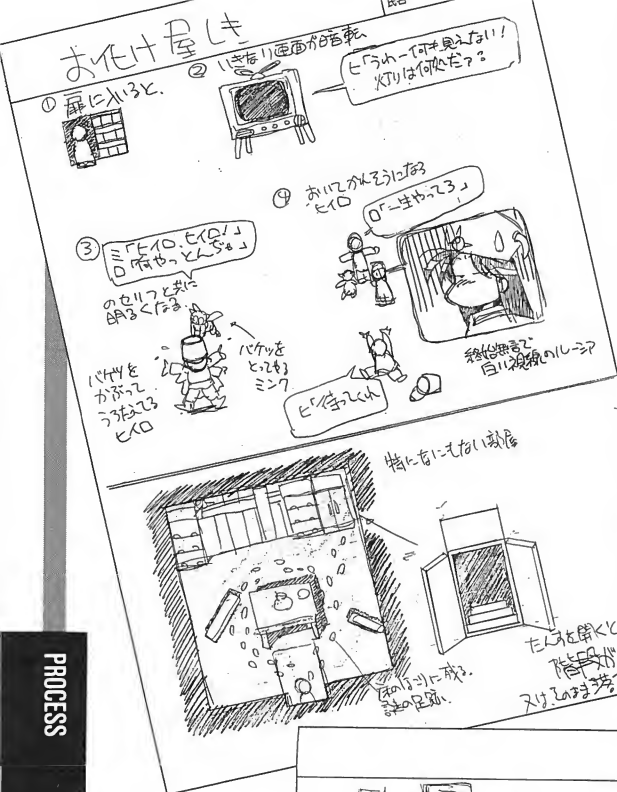
赤司：ゾファーの世界に何にも関わりなく……。

重馬：いや、世界には関わりあっても。だから、要は物語の世界観とか、その生活の中にあるっていう。何もかもがゾファー、何もかもがリレーシアと関わりがあって生活しているわけじゃないと。

佐藤：まあ本当にどのゲームでもよくありがちな、それこそ余裕を持ってきっちり作らないといけないんで。だから意識しないとできない。でも、わからないものがっていうか、最後まで見つけられないものがあっていいのがゲームの世界だと思う。

——別にそのキャラクターは主人公だけど、その世界がすべてじゃないですからね。

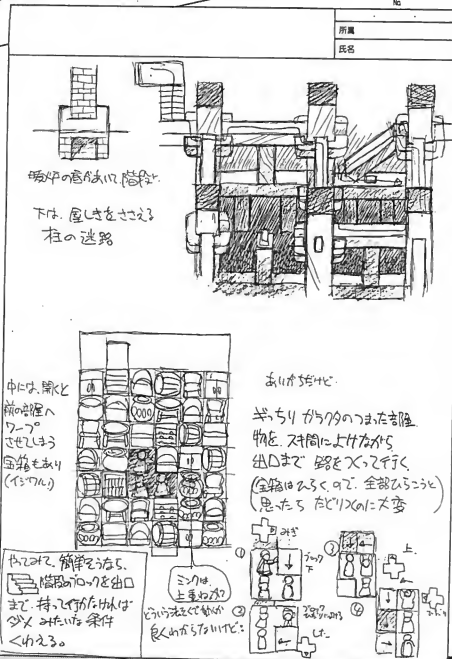
佐藤：ええ。彼中心に世界が見せられてるみたいな感覚ってねえ。



●ダンジョン・トラップ設定

お化け屋敷自体はゲームでも出てきたがこれは全然違ったアイデアのものだ。内部にはさまざまなトラップがそこかしこに配置されている。このほうが楽しかったかもって？でも、これ全部生かすのは難しいだらうな、やっぱり。

お化け屋敷



SFとファンタジーとの相違

重馬：もし「LUNARIII」やるとしたら、佐藤さんは何がしたい？

佐藤：ええとね、やっぱり幻想的なものをやりたいです。もっとルナ世界の話ってのも突っ込んでいっても面白いかなと。いや、何があるか知りませんよ。だって一応女神が司る世界というか、一神論的なものがあるじゃないですかやっぱり。他の世界の神様とかいるかもしれないし。そういう世界とぶつかったら面白いかなとは思いますが。あるいは文明を手に入れたルナ世界っていうのはどんな風になるのかっていう。その後ですよ。

重馬：佐藤さんの基盤はファンタジー……。

佐藤：ええ、一番遊べる世界っていうか、可能性が多い世界ですからね。SFっていうのはだいたい説明ついちゃうでしょう。例えば怪物が出てきたうえに神様が出てきたとしてもSFの世界では遺伝子操作の結果とか。そういう形でわかってる世界になっちゃうんですね。だからそれ以上想像が飛ばない。

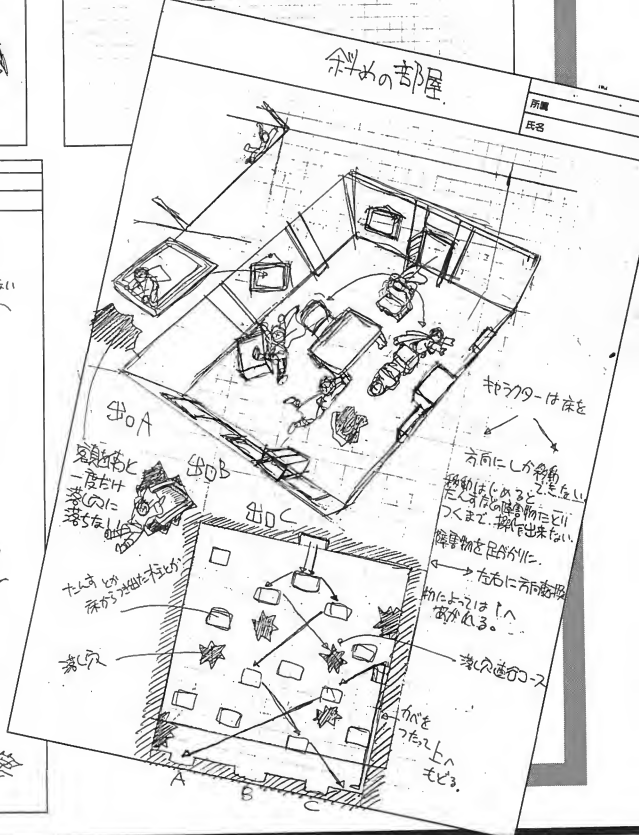
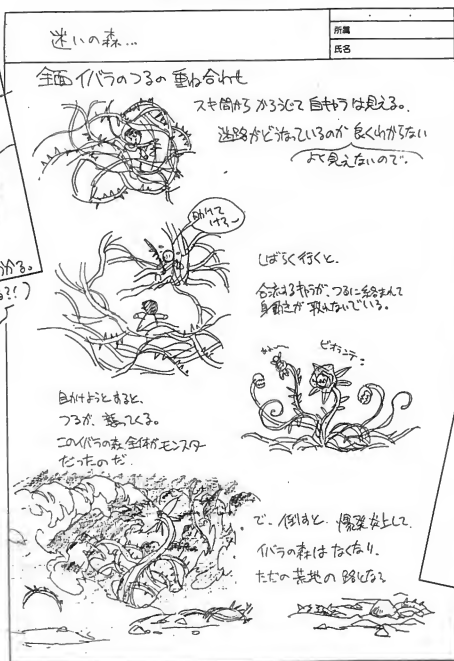
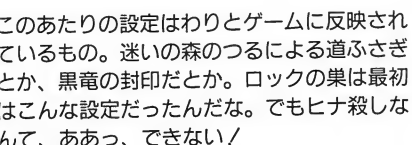
重馬：それは確かにその通りで。「LUNARII」も最初の頃ってずいぶんSF色強いんですね。それをどんどん語るのをやめて、語った瞬間にあらってSFになるんですね。本来SFって想像力の広がりだからそう

なんだらうけど、いざファンタジーの世界に視点をとるとそこで想像の断ち切られるきらいもあります。佐藤：全部数字で割り切れる世界に途端に変貌しちゃう。謎っていうのも単に科学的にわからない、でもいつかは科学で必ず解明されるもので。そういう限界っていう。だからSFっていうのはゲームでは受けないです。映画にしてもSF映画っていうのはよほど素晴らしい特異な作品でもない限り……。だから「2001年〜」みたいな、ああいう感覚でもっていく、人間の心の中に潜っていくっていうような見せ方しないとSFっていうのは魅力的にならない。やっぱり人間の心の奥にある「意識の揺れ」みたいなものと考えてるんですけど、ファンタジーの真髓っていうのは。夢の中に見る、意識しない意識みたいなもの。でも、難しくなるな。まだ、踏み入ったことのない闇っていうものがファンタジーだと思います。人間の心ってどこまで行っても尽きないじゃないですか。潜っていけば人間の起源にまで辿りついてしまうと。そこから先までいってしまう可能性もある。それは誰にもわからない世界で。で、千差万別だし。だから人間の心に焦点を当てたファンタジーっていうのは、それだけもののすごく神秘的な魅力を持った世界……。だからみんな魅かれるんですよ。

重馬：確かに、誤解を恐れずに言えば本来そういう



のって非常に個人的なものかもしれないですね。佐藤：危険なんですよ。商品として売れるゲームでそれをやると、難しいというより危険なんですね。誰にもわからないものになっちゃうから、下手すると。赤司：僕は演出に携わる立場的に話をすれば、佐藤さんが作ってくださった魔法が自然にある世界っていうのは、佐藤さんの言う幻想ってことに近いんですけど、違う世界、この世界じゃないんですね。自分がその中に入った途端何が起るかかわからない。気軽に「こんにちば」と話かけたら相手がグニョって変形して、とか。歩いているとレンガかと思ったら実は軟らかいもので。人ってレンガは固いって信用しているじゃないですか。でもその世界ではレンガは軟らかい。もう、そこは別な世界であって。



るハードだって……(笑)。

佐藤：もう遅いって。

重馬：まるで他の会社がちゃんと使っていないみたいじゃないですか(笑)。そんなことはもちろんないですよ。まあ、僕は応援してます(笑)。

佐藤：使っていないと。

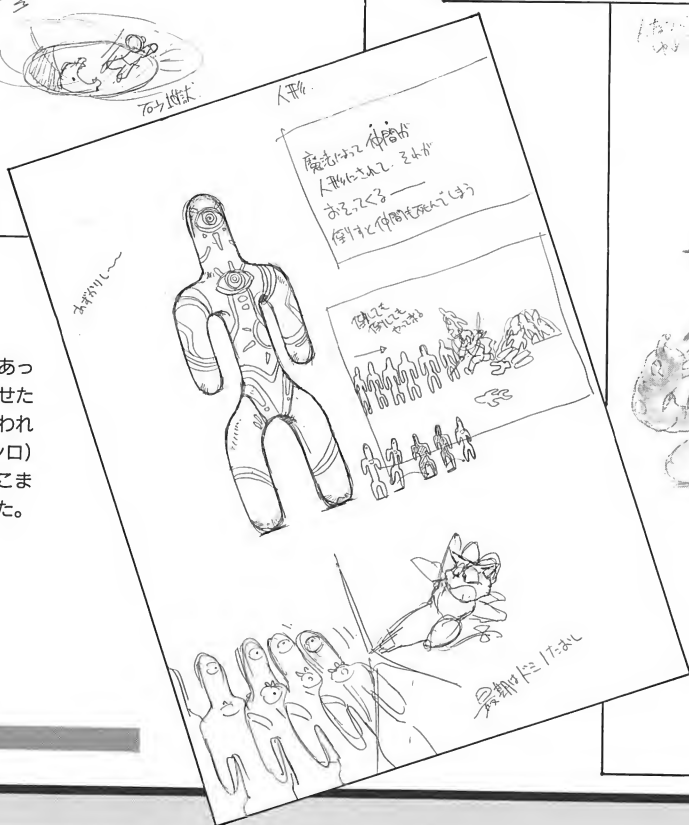
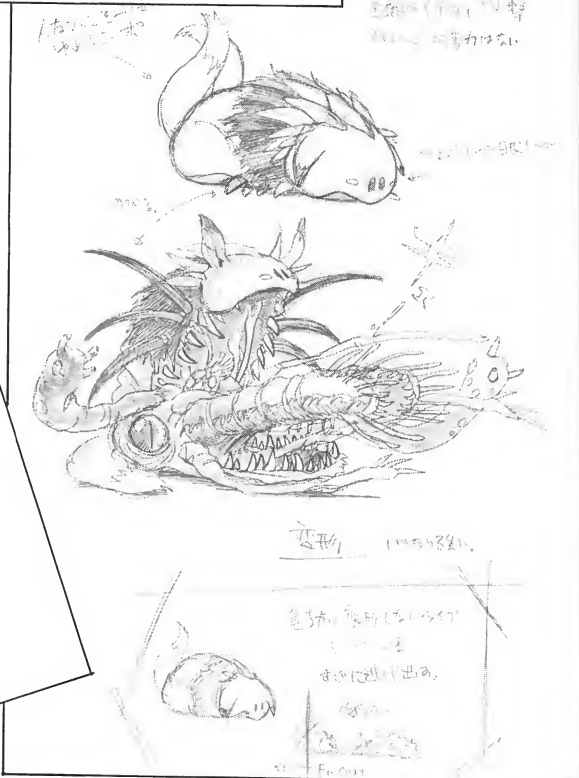
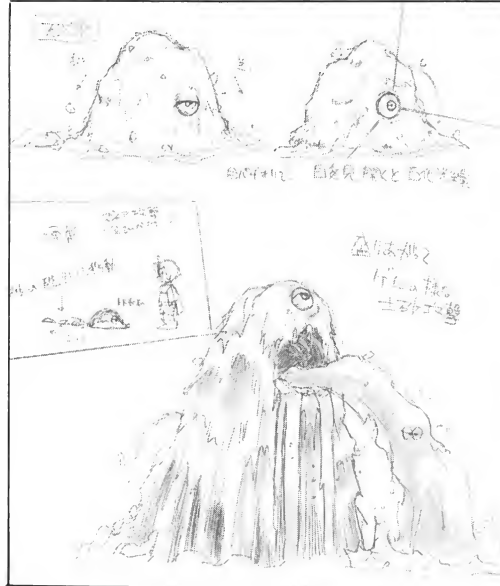
重馬：いや使ってあげますからって。

佐藤：ああ、でもね、使ってあげないとかわいそうですよ。

重馬：……サターンが同じ二の舞を踏まないように。



●モンスター 初期バージョン



PROCESS

モンスターもいろいろあったが、このページに載せたものは全てゲームで使われている。中でもチロ(シロ)は可愛いくせに堅くてこまったちゃんなヤツだった。ゲロも怖いけどね。

宮路洋一 インタビュー

「LUNARII」を振り返ると、これだけの個性あるメンバーが集まって、うまくまとまったところが作品のクオリティになったと思いますよ。社内、外で素晴らしいスタッフに恵まれて、幸せだったと同時にたいへんでした。特に、大きな作品を「創る」時にはそれぞれの個性を生かしつつ組み合わせっていくのが

難しいかなと。これはどんな作品でも不変的な問題なんですけど、そういった意味では「LUNARII」はやり易かったですね。普通だったら窪岡さんにしてもキャラ描いて終わり。ゲーム業界だとそういう感じで参加する人多いじゃないですか。そうじゃなくて結局重馬さんにしても窪岡さんにしても佐藤さんにもどっぷり「LUNARII」の中に入ってやったもらった、それが重要なんですね。ゲーム アーツの作品は皆そうですよ。どっぷり入ってますから。それは変わらないですね。作り込んでいると、どっぷりはまっちゃうんですね。どっぷり入ってくれるってことがすごく重要で、それは本当にコミュニケーションの問題ですね。

「LUNARII」を作り終えて、結局いろんなことを今回は学びましたね。やっぱり次回作にそれを生かしたいなと思います。「LUNARII」の場合、アニメのパートとゲーム本体は完全に分離してましたけど、今回の作品ではそこら辺をもう一歩進めて、これまで存在するものとまったく違うアニメとゲームの融合というものを次世代マシンで考えています。こ

れは「LUNARII」を作ったからこそ思いついたというものです。これは多分びっくりする作品になるんじゃないかな。

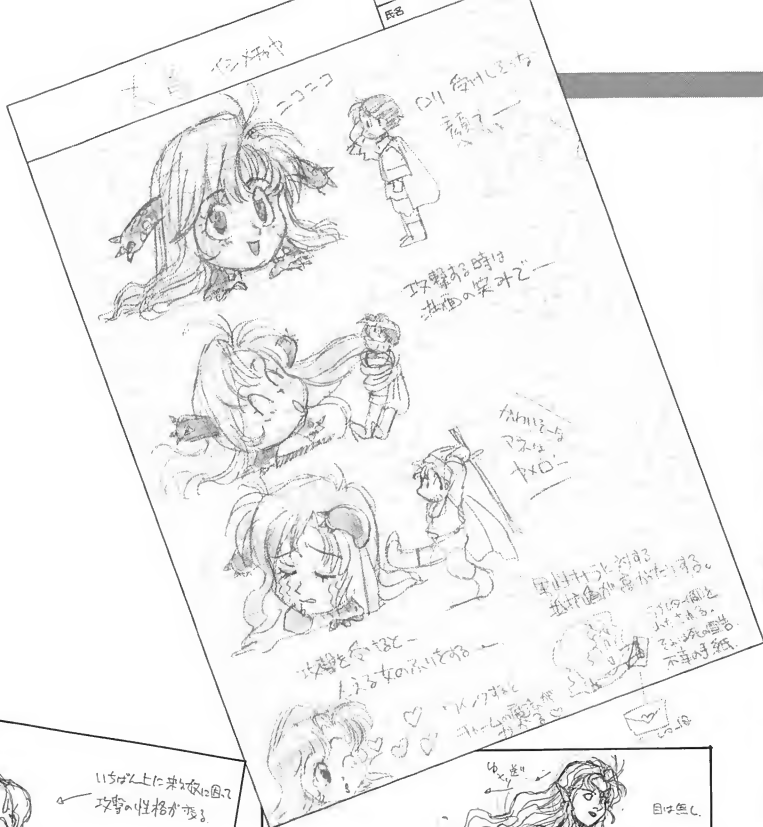
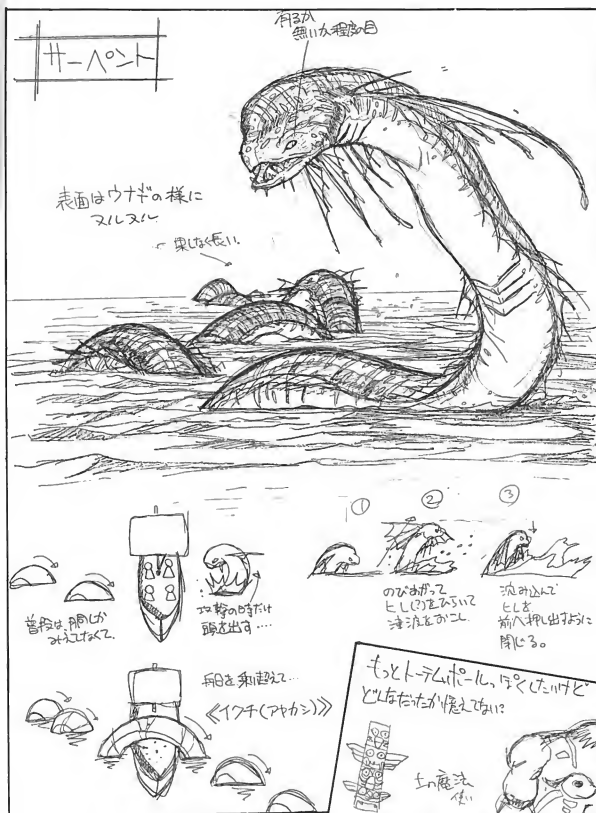
「LUNAR」シリーズのリメイクなども考えているんですけど、IIIになるのかそれともI、IIをディレクターズカットとしてもう一回やり直しても面白いかなって思ってます。僕は、ユーザーさんのハガキを全部を読んですが、面白かったとか、つまらなかったとか、次回作はどんな形がいいのかなど、どんどん葉書でリクエストしてほしいなと思います。遊んでくれたユーザーの人の反応っていうのが楽しくて我々は仕事やってるわけだから反応どんどん書いてくれば、これで次作のやる気が出ますし。

「LUNARII」の開発でも2年近くかかりましたから、大変ですね。考えてみると、これだけの作品は次世代機でもなかなか出ないんじゃないですかね。でも我々は、次世代機で同じレベルのものをやるわけにはいかなくて、これを越えるものを作らなければならぬ。だから大変です。でも作りますよ。

とにかく次世代機で圧倒的にすごいものを作りたい。我々がハードの制約でできなかったものって結構あるんですよ。その制約から開放されるわけですから絶対インパクト与えるものをまた作りますよ。どこまでのものができるか、見せられるかを、楽しみにしてほしいと思います。

(株)ゲームアーツ
ゲームアーツ代表取締役社長。「LUNARII」では、プロデューサー、制作総監督を務める。次回作に期待！





で、使われなかったバージョン。このモンスターのテーマボールはなかなかナイスな案だと思ったのだが。でも一番下のヤツはたまったもんじゃねえってか。人魚はマジ怖いと思うな。

富 一成 インタビュー

——「LUNAR I」についてのお話をうかがいたいのですが。
 富 「LUNAR I」を作ったきっかけとしては、これまでにない舞台でRPGを作りたいかったということです。例えば服飾のデザインなどが今までのRPGに似てしまうとかが、すごくありますね。全然違う場所だけでも親近感があるというところで、じゃあ月にしたらどうか、というのが「LUNAR I」の始まりです。
 始めに苦労したのは、まず、以前に大人の英雄がいて、世代が違う世界で新人の勇者が活躍するというストーリーにしたのですが、そうすると同時に画面に登場させられない。そこで重馬君と話して、昔の英雄はこんなことをしてその結果世界がこうなったというようなところをまず組み立てた後に、新人の少年の話を作りました。
 ——ゲームができていく過程で変わっていったことはありますか。
 富 そうですね。ここにはないんですけど火野君というシナリオライターの人がいまして、この人が

モラルを知らない人で(笑)。ルナの世界っていうのは何というか地方の青年団が、夜になると集まってスケベな話をしているというような感じを強力にすり込まれてしまいました。LUNARのエッチは全部火野君と重馬君…(笑)。ただキャラへの愛はすごくある現場でしたよ。皆それぞれにキャラへの愛があって、このキャラはそんなこと言わないとか。そういう協議がされながらセリフとか作られてましたね。
 重馬 人の悪口、言ってましたか(重馬氏乱入)。
 ——「LUNAR I」は、メガCDのRPGとして今でも高い評価を受けていますね。
 富 ええ。がんばれて良かったです。
 重馬 富さんが「LUNAR I」の時に気にされてたのは、当たり前のことを当たり前にするということ。
 富 ああ、当たり前をやったのとルールを簡略化したんです。
 重馬 それまでメガドラでちゃんと作られたRPGがあまりなかったから。ちゃんとしっかりオーソドックスに作ったって。
 富 いや、オーソドックスじゃないんです。ストロ

ングスタイル。オーソドックスって言われるんです。オーソドックスではないんです。普通のRPGのほとんどの要素が入ってるかって言ったら入ってないです。すいぶんオリジナリティはあると思うんですけど。メニューとか画面が今までどおりのだからオーソドックスって言われると……。
 重馬 でも本当に「LUNAR I」が評価されるのってその辺が一番大きいでしょ。遊べるRPG。
 ——今回の「LUNAR II」をプレイしてみた感想は？
 富 だから愛がちょっと少ないかな。主人公とヒロインの愛はOKで、周りの人は何してたのかって感じですか。

スタジオ・アレックス代表取締役
富 一成 氏
 「LUNAR I」で企画やメインプログ
 ラムを手掛ける。パソコンRPGの名作
 「夢幻の心臓」シリーズの作者だ。



※ 昨日の夢でも
今はそのオコリだ!

※ カシガサガサ

LUNAR II (仮)

その後の
アレスとルーナ

※ 相変らず
金持ちはいくら
(何してるかに
ム・ジャクアッ)

※ 別の人と思われちゃう
相変らずスカーフ
してる。
田舎娘のかりに
オシャレでいい!

※ 3歳でガサ

オコロ・パンツだら
(この世界にここはない?)

※ 素足じゃなくスリッパで
(ルーナは冷えたっ!)

●あの人は今……

「LUNAR I」キャラのその後の暮らし方を紹介。アレスとルーナはブルグ村に戻って仲良く暮らしているよう。しかし髪が長いのもナンだけど、ただの木こりってのも笑える。しかも服のセンスが……。ルーナを見習えアレス!

今では2人ともただの木こりだっ!

重馬 敬 ×窪岡俊之 ロングインタビュー

アニメーションが多い理由は?

窪岡: もともと今回はゲームの中で全てを語るのではなく、アニメーションで重要な部分をやっているというコンセプトが先にあったんで、どうしても比重が大きくならざるを得なかったですね。オープニングに関してはまだ最初だったんで、ちょっと贅沢をしたっていうのがあるかもしれないですね。

重馬: でも、僕らも作ってはるかに多いなと思ってたんですけど、いざゲームになってみるとなんか全然そんな気もなく妙にマッチしてる……。

窪岡: アニメ部分しかやってないからゲーム全体で

見るとバランス的に多いのか少ないのか、わからないんです。実際自分でやった感覚としては、まあ大丈夫じゃないかっていうか。逆にあれぐらいで良かったかなっていうのはありますけどね。

重馬: それは「LUNAR II」のアニメっていうのが独立しているわけじゃなくて、そういう中に初めから組み込まれてるからでしょうね。

窪岡: 飛ばしちゃうとわけがわからなくなっちゃうっていうことはありますよね。

重馬: そういう意味では他のゲームのアニメの関わり方と少し違って、実はアニメって別に特別なものじゃなくて、ストーリーを語るための一要素として最初から捉えてましたけどね。そもそもこんなにアニメが使われることになったのは、やっぱり「LUNAR II」自身が非常にストーリーを重視して、ストーリーを語るために全てがあると。

窪岡: うん、まあ僕らではやれることっていうのはその部分でしかないわけで、ゲームのほうはゲームのスペシャリストが面白くやってくれるはずだって前提がありますから。それとうまく結び付けば面白いゲームになるんじゃないかっていうのは安心材料としてはありましたね。

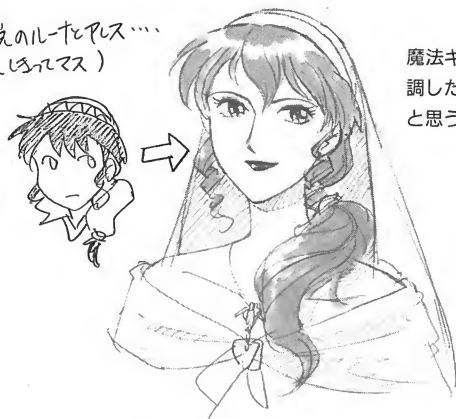
重馬: そうですね。やっぱりルーシアっていうのが大きなひとつのテーマだったから。ルーシアをいかに描くか。で、ルーシアを好きになってもらえるか

っていう。ルーシアはそういう意味で難しいキャラじゃないですか。感情がない子がどんどん感情を持って最後に帰っていく。やっぱり語るべきものはキャラクターの感情ですから。感情ってあのゲームに2頭身のキャラでピョコピョコ動いてて描けるものではないように思ってた、最初ね。そういう意味で必然としてアニメーションがたくさん必要になり、いっぱい声優さんが必要になり、山ほど音楽が必要になり、っていうことになっていったような気がしますね。

宮路: (社長、突然乱入!) いや、でもむしろ窪岡さんのコンテ見て「これ、スペックより倍ぐらいになってるけど、やらざるを得ないよね」っていう。削れない、やっぱりここに感動があるからコンテを見て削れないってあるじゃないですか。怒るに怒れないですよ。

重馬: 怒ってる人はいなかったけど、困ってる人はいましたね(笑)。でも実はゲーム アーツさんに出す前の段階で僕とか窪岡さんの間で何回もコンテのやりとりがあってそこで実は削るものは削ってるんですよ。それで、こちらとしては逆に無理言って入れてもらったところとかかなりあって。例としては艦上のルーシアあって、ペンタグリアに行く時にルーシアが歌を歌うシーン。あれなんかは最初はもっと簡単にしようかっていう話もあったんですけど、

魔法のルーシア……
（髪はマズ）



出るの知らんけど。

ナッシュ。その後

（一巻）

× 魔法の勉強が上手になった。
（魔法の勉強が上手になった）

ナッシュも相変わらず一途にミア様を想い続けている。
魔法の勉強には一生懸命で位も上がった彼だが、恋のほうはまだビギナー。でも結局初恋が実るわけだしな。この幸せ者！



魔法ギルドの当主として忙しい毎日を送るミア様。髪を上げたりウエストを強調したりとすいぶん自信が出てきたようだ。せっかくだからミニスカートでも思うのは欲が深いってか。でも生徒からはナメられてるな、やっぱ。

LUNAR II (後)

ミア・オーサのその後

× 魔法ギルド当主、兼 魔法学園の校長に（後）

ムネがでかくなったぞっ！

× 生徒からは幼稚園の先生に
バカにされてるぞ！
（魔法の勉強が上手になった）



エンディング 2 回の理由

宮路：エンディングの二段落ちは受けたね。受けに受けた。あのアプローチは映画じゃできないもんね。重馬：あの余韻の残るエンディングをまず見せたい。あれ、なぜ思いついたかっていうと小説のプロットのつもりで書いてたんですよ。で、最後にヒロロが青き星に向かって歩いていくって書いてエンドマーク付けたら、こうなってくるとどうしてもエピソードがぼしくて。オープニングで青き星で眠っているルーシアから始めたのなら、もう一回眠っているルーシアで終ると。そういうエピソードをプロットで書いたんですよ。で、小説ではパラッとページめくった時にすぐにエピソードでそういう感動があるんだらうけどこれはゲームだから。このパラッとページをめくる行為が、実はゲームになるんじゃないかと。ゲームが入り込んでいける要素じゃないかっていう風に思ったんですよ。

窪岡：やっぱりあそこで終わったとしたら怒る人もかなりいたっていうか、ある意味予想通りだったけど。もう少し別に構わないよって人いるかなって思ったんですけど。多分別れからあそこまで一気につながってきているからやっぱりショックで終わっちゃうんだと思うんですよ。「エーッ？」って…



シナリオ担当
重馬 敬氏

本業は小説家。だがこの2年は「LUNAR II」にかかりきりだった。ちなみに「LUNAR II」の脚本も行っている。

窪岡俊之氏

キャラクターデザイン＆アニメ演出担当

「ジャイアントロボ」「宇宙戦艦ヤマト」などを手掛ける。今回アニメディレクターも兼任しゲーム制作の地獄を味わった。



ルーシアの心情を表すためにはどうしても必要じゃないかっていう議論があった。また窪岡さんがね、ルーシアに対する思い入れが激しいんですよ（笑）。だからプロットとかシナリオ書いてると文句が多く出てくるわけですよ。

窪岡：僕は重馬さんのシナリオが何を表現したいのかわかるんですが、やっぱり実際に表現されていることが客観的に見てそういう風に見えるかっていうのはわかんなくなることがあるわけです。それで、ルーシアの場合は結局最終的にプレイヤーが感情移入してくれなきゃ、決してその使命のためだけじゃなくて、例えば自分がルーシアの立場に置かれたらああやったんじゃないかっていうぐらい、そういう風に思ってくれないと好きになれないキャラになっちゃう。下手するとそういう風なキャラになりそうだったのですね。そこはけっこうね、神経は使いましたね……。

重馬：だからプレイヤーがどう受け取るだろうかっていうことは、やっぱり、お互いに本当にもう作ってただけじゃわからないところがあって。だから相手を鏡にしてこんなの書いたけどどう？ とやっていった。でも窪岡さんはわからない。窪岡さんからコンテが上がってきたら、逆にこっちが見てこれじゃ使えないからとかって。そういうやりとりが何回も何回もあった。

「今や金持ち!
(愛車はユー・ス・ロードスターだっ!)」



お、
おないと思っただけ...
ラムスのその後



ジェシカのその後



ラムスはメリビアで構えた店が順調に発展し誰もが認める大金持ちに。親はびっくりしたろうなあ。まあ、昔からの一攫千金の夢がかなったということで、よかったよかった。一方のジェシカは大人になるにつれますます美人にそれでもキリーとゴチャゴチャしているようだけどね。幸せでしょう。

重馬：でもあそこのヒロイの気持ちってもの悲しいけれども実は希望があるっていう、非常にオーソドックスな良いエンディングだと思っているんです。でもアンハッピーエンドは嫌だとかいうハガキがいっぱいきた。別にあればアンハッピーじゃなくてそういう余韻があるところで。やっぱり明確なハッピーエンドが好きなかもしれないですね。

窪岡：僕も好きですよ(笑)。

——解いている側にしても、最初にオープニングがあってそうしてゲームが終わったって、当然エピロ

グはあるんだらうなっているのは考えるんですよ。

重馬：だいたいみんな、そうみたいです。

——そう。案の定終わったら、普通エンドマーク出たらそのままずっとその画面になるじゃないですか。でもそこでタイトル画面に戻っちゃって。そうしたら、ああやっぱりあるんだなって思いますからね。

重馬：見つけてラッキーって思ったんですよ。

——ええ、実は(笑)。

窪岡：そうなんです。最初のプランと出し方が違ってらるんですね。「アレ?」と思って、いきなりもう戻っちゃって。だからあそこであえてコンティニューを選ぶ人は、どれぐらいいるのかなって。

宮路：これはたぶんね、8割以上。

重馬：でも本来は10割であってほしいですよ。

ストーリーは大河ドラマ?

重馬：もう「LUNAR」のストーリーそのものを思いついていた時に、少なくともずっと頭の中で3部作っていうイメージがあったんです。歴史の中の3つのカリスマの流れ。そういう意味ではきれいにまとまって良かったなあというのはありますね。

宮路：一番最初は語られてない四英雄の話。

重馬：そう、ダインとかガレオンとかの戦いの話。

次にアレスの「LUNARI」の話、そしてこの「LUN

ARII」とくる。大河ドラマっていうんじゃないけど、今の『吉宗』や『ダイナスティ』見てもらってもわかるけど、大河ドラマって実は三代の物語で基本的に親、子、孫の三代の物語なんです。物語自体は実は親の世代から始まって、親の世代、子供の世代があって、最後に孫の世代がある。なぜかっていうと、見ている視聴者の人のスタンスっていうのは必ず子供の世代、つまり今なんです。今っていう現在の視点でかつての親の世代も見て、それから先にあるであろう未来。だからそういう意味ではやっぱりドラマを作るには、歴史を考えたスタンスを取るべきだと。ということはルナワールドの物語の話を始めるに当たっては、まず親たちの世代の話を作らなきゃいけない。それで四英雄の話を考えたわけなんです。それで「LUNARI」の世界が終わって、それは含みがあって、そして未来っていうわけなんです。だから、その未来に続くって言われる「LUNARIII」がもし作られなくてもドラマとしては成立したろうと思います。で、「LUNARIII」を作る機会がやってきたので、まあ、じゃあその大河ドラマの背後にある孫の世代を描いてやろうというのがあったんです。窪岡：でも、レミナナが明らかに直系だってのは。重馬：言っていないよ。窪岡：いや……、どうして言わなかったの? 重馬：っていうか、あまりにも誰か誰の子供かってや





1 突然の奇襲も
受けたクリー味。

胸に打ちぬ
きつけば...

2

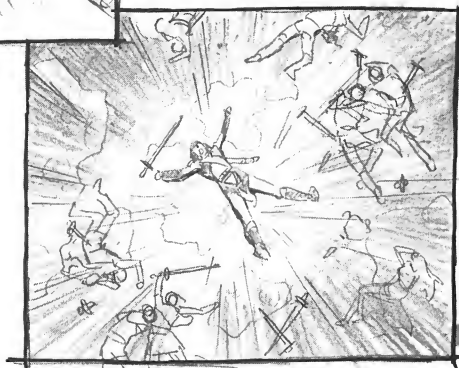


3 どの血の海



叫ぶクリー

4



5

負け股、7割たて

負け犬のクリーの巻

相変わらず男臭い生活を送るクリー。彼に関してはショートマンガでお送りしよう。これからすると彼は初めて戦いに敗れた模様。しかしそばにはちゃんとジェシカがいたりして。彼が立ち直る日は訪れるのか!? でもあんまりジェシカを待たせるなよ。

ると、例えばヒイロは誰の子孫とかあるいはクリーとかジェシカはどうなったのか、そういう話が出てくるのを恐れたんですよ。で、ガレオンとかナルとかはある種時代を超越している人たちだから、これは構わない。で、ラムスは狂言まわしだから。まあ、言ってみれば漫才師みたいなものですから。

窪岡：個人的な部分じゃないの？

宮路：自分が出たいんじゃないの。あ、違うか(笑)。

重馬：違う違う、あれは僕じゃない(笑)。他のみんなについては一番最初のプロットだともうドブッリ出てきて、アレスやクリーがヒイロと一緒に闘ってるってあったじゃないですか。でもそれじゃ「LUNAR II」の物語にならないっていう時点で、じゃあ逆にもうそういう痕跡はできる限り消そうと。特にそういう英雄の子孫で遺伝子がどうか、血統がどうのというのはやっぱりいらないうと。

窪岡：でも予想以上につながっちゃったのはショックだったな(笑)。「LUNAR II」として独立した作品として問題ないようになっていうのはあったんだけど。重馬：でも「LUNAR I」やってなくても面白いと思うんだけど。実は「LUNAR I」やってなくて「LUNAR II」だけやったっていう人の意見がほとんどなくて(笑)。だからそんなに冷静な判断が実はできてないんですよ。今からでも遅くないから、これを見たら感想を送ってください。

ちょっと気になる裏設定

重馬：そうそう、ナルの剣ってルーナのスカーフに封印されてるんです。物理的な封印じゃなくて精神的な封印がね。あと、落っこちてるヴェーンも飛ばさずだったし。レオの4つ足もね。これはプログラムのほうでできませんって言われて。本当はしたかったんですけど。だけどマウリまで馬にするっていうのは異論が多々ありました。ロンファがかわいそうじゃなかった話か。

——そのツノも賛否両論がありますけど。「恋人同士なんですよね？」とかいって。だから質問でキスはしたらやれるんですかって。

宮路：あれ、横になってとかね。

重馬：キスは、いろいろバリエーションがあるじゃないですか。

——皆さんそんなことまで考えません(笑)。

重馬：しかも特殊なプレイが楽しめますんで(笑)。

宮路：もう、重馬さん、最近結婚したいから。

重馬：結婚願望のかたまりが……(笑)。あ、あとガレオンの額の三角って、あれですよ。

窪岡：そうそう、これ、死んだ人が着ける……。

重馬：これ、気が付かなかった。窪岡さんで時々そういうことやるんです。メリビアのメル提督の帯の



ところって何か模様があるじゃないですか。海って書いてあるんですって。海の男だから、あれ海だと。この人は…(笑)。

窪岡：ドラゴン風に描いてみて。

重馬：普通気が付くか、そんなこと！(笑)

——ごめんなさい、気が付きませんでした(笑)。

重馬：いや、普通気が付かない。そういうイタズラをずいぶんやってます。サブリミナル効果って(笑)。

初期の設定あれこれ

重馬：もともとルーシアのデザインはちょうど「LUNAR II」を始める前ぐらいに、僕が男装の麗人をやりたいって言い張った頃なんです。



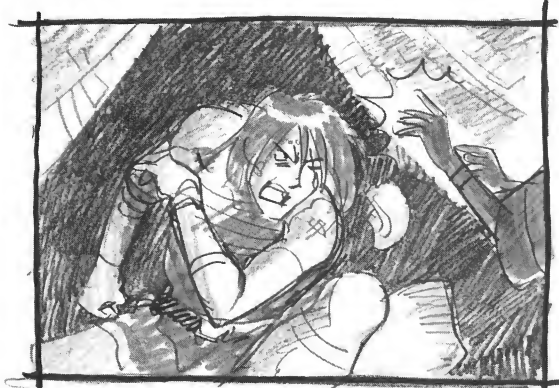
6

戦場に幽鬼の如にすすむクリー

7

気まぐれとジョシカ
回あらわして

8

「自分が助けてあげて
云ったア。」

9

ヨロヨロと……クリー

10



—ありましたね、軽くウェーブがかかってるヤツ。
重馬：異世界のイメージとしては結果的にはイメージとピッタリでしたね。ルナ世界自体異世界だからそういう意味では逆に良かったかなと思ってんですよ。胸ちっちゃいし(笑)。
—細いですしね。

窪岡：そうですね。まだやっぱり人間でもなければ子供なわけですから、女神とかなんとか言うけれど。

重馬：未成熟な中性的なキャラクターっていう意味付けですね。確かになるほどと思いましたけど。

窪岡：ルーシアのこのメダリオンっていうのは、一応代々アルテナの役目をするためのひとつの紋章のつもりで考えてたものなんです。ダンジョンの中で使って見れるとか。一種のコンパクトみたいにね。

重馬：最初、タイムリミット設定しようっていうのがあったんですよ。そのタイムリミットがカラータイマーで表されてというアイデアがあったんです。で、最初の頃のルーシアのイメージはまったく中立の忠誠なる審判官。ジャッジメントにやってきて、そういう人間の行いを見ていて、で秤がカタンと傾いて、これ減ぼすべしとなったら減ぼすみたいな。最初はそういう役割だったんですよ。

窪岡：でも、最初はっていうか、一応その役はあるはずだったんですけど。

重馬：途中で創造と破壊のアルテナって、そっちに

話を振っていったんで、その面がちょっと弱くなったっていうのは事実だと思います。そういえばいただいたハガキの中で面白かったのが『「LUNARI」も「LUNARII」も結局女の子助けるついでに世界を救うって話しなすね』って。いや、まさしくその通りでいいところに気が付いたなって。だから本来冒険物語っていうのは女の子を助ける話じゃないですか。

窪岡：いわゆる『人さらいとチャンバラ』ってやつ。

重馬：そう(笑)。それがね、不思議なことにアニメにしる小説にしるマンガにしる普遍的な面白いこととして実際あるわけです。でもゲームって意外となかったんですよ、その王道パターンが。何でだろうと思ってね。だってみんな悪の大魔王が現れて世界を救うだとか、このままじゃ世界が減びるっていうのばかりじゃないかと。でも、大事な女の子を助けることじゃないか、世界はそのついでに救えばいいんですよ。

—それは男のロマンですね(笑)。

重馬：そう。という冒険家っていうのはそれくらいの人なんですよ主人公の少年にとって世界は女の子助けるついでに救う。それが一番大切。それが冒険活劇のダイナミズム。そんなの嘘じゃんって言われたらその通り、もちろん嘘ですと。僕ら嘘の話を作ってるんでそれが物語の面白さなわけですよ。

窪岡：あの、全然関係ないんですけど……あの、別れのシーン。あのシーンは実は『ハクション大魔王』のイメージで……(笑)。

重馬：何を言ってるんだ！

窪岡：『ハクション大魔王』の最終回がいいなって。あれをベースにですね(笑)。「映画の『卒業みたい』って言う人もいけど、実はそんな高尚なものじゃなくて本当はハクション大魔王だったってことです。

宮路：『さよなら銀河鉄道999』のあの鉄道のシー



11 その日以来
キリーは飲んだくれ。



キリーのダシは
すっぴんもう手がつけられねえ...



12 そんなキリーをシタする
ジシカだガ...



13 へっ
俺の気持ちが変わってて可笑が
ヤマトーマンめ...



14 その日以来
ジシカも沢込んでばう...
...でな日合で泥沼状態
続していった。



かなと。

窪岡：そうですね、ルーシアの格好を見ると確かに
そういうのはありますか。

宮路：ハクション大魔王のシーンっていうのはどこ
らへんの……。

重馬：いや、だからやっぱりサヨナラと、別れの時の
寂しさ、だから“どうしても”の別れ……。

窪岡：近寄れない、もう自動的にね。

宮路：あくびしたらピーッて行っちゃう(笑)。

窪岡：ああいう不可抗力のお別れっていうか。

宮路：ああ、そこですね。不可抗力の別れ。

窪岡：だって、そうじゃなければ自分がヒロだっ
たらね、ずっと黙って見送るわけじゃないんです
か。絶対引き止めるはずじゃないですか。

——逆にオープニングは。ルーシアが目覚めるシー
ンで裸で出てくる意味合いとか。

窪岡：あれはだから、一応あそこが子宮なわけす
よ。眠ってるルーシアっていうのは胎児なんで、そ
れが出てきて産道を通して外界へ出てきて生まれる
わけです。ヒロと出会うっていうのは、結局子供
っていうか動物でもそうですけど初めて見たものを
親だと思ふ、あれとやっぱり同じようなね。

重馬：だからあの中で最初にルーシアが裸なのはね
当然である。いやらしいものはないですから(笑)。
必然性のある裸ですよ。

窪岡：あまりあれがいやらしく見るとかっていう
のは聞かないんで。言われると困っちゃいますね。

重馬：あとルーシアが着替えるシーンって結構あれ
僕のがままなんです。

窪岡：あれ、恥ずかしかったねえ。

宮路：でもあれ受け良かったですよ。めちゃくちゃ。

窪岡：お約束。

重馬：やっぱりお約束は必要でしょう、と思ったん
ですけど。念願の男装的麗人もやれたし。

窪岡：そういえば偽アルテナ。だいたいもうみんな

わかりますよね。これは意外だという人はまずいな
いと思う。

重馬：まあ、いないでしょう。あ、思い出した、こ
の辺があったんだ。だから「LUNARI」の時に先が
読める読めるってさんざん言われてですね。だから
読めるように作ってるんだと、あれは。実はレイク
がダインとか、ガレオンが悪いヤツとかナッシュ
があとで裏切るとか、そういうのは全部わかるよ
うに書いていた。だからあれはそういう物語構造で、
言ってみれば昔『タイガーマスク』でグレートゼブ
ラという2メートルを超えるデカイヤツがいて、武
器が十六文キックとか、三十二文ロケットキックな
んですよ。アナウンサーが「謎の巨人レスラー。い
ったい何者でしょう!」とかいって、わかってるじ
ゃん。ジャイアント馬場やんか! って。そういう突
っ込みがあるわけです(笑)。でも、物語の中ではそ
ういうものですね。わかっててその過程を楽し
むというのがあって。でもそれがなぜか話がわかる
ってブーブー言われまして、結構ブンブンきてる。
だから今回はルーシアが何者だとかアルテナの四英
雄が何だとか、そういうのは全部伏せて、わから
ないことが面白味だと。だから雑誌展開は大変だっ
たでしょうが。でも、個人的なことになると実は、「LU
NARI」の物語構成のほうが好きなんです。わかり
やすいという。



「ヒップ・タター・コン・痛」

「ヒップ・タター・コン・痛」

「ヒップ・タター・コン・痛」



各キャラ検証

窪岡：ルーシアに関しては、ルーナが続編として出てきた時にこんな格好するんじゃないかっていうのがベースになっているんですね。

重馬：キュロットスカートには結構こだわってましたよね。

窪岡：これは個人的に好きだというのがあって。

重馬：さんざん言っていましたよね。こっちのほうが、スカートより、やらしいよってさかんに。

窪岡：（無視して）ルナワールドから外れるところは、結構いいかなと。現代っぽいかなって。で、これショールをまとったのはゲームキャラになった

時に意外と地味で、他のパーティーキャラと比較しても差が出ちゃうってことでショールを付けたんですけどね。

重馬：あれですね、このデザインってバストショットにするととてもいやらしいですね。あとで気がついていやらしいってうか、やっぱり。

窪岡：いやらしいポーズだと思って書いてるわけじゃないんですけど。

——女の子側から見ると、どうしてずり落ちないんだらうと思いますけど、胸ないから。なくてこれだけたみがあったら普通落ちるよなと思って。

重馬：それはちょっと魔法で……（笑）。

窪岡：制服はそうですね。うーんとね、黒、あと白。僕、個人的に白がいいなと思った。なんか無垢って感じがして。どうしてもキャラクターの映えとか一目見てわかる色っていうことで。ワインレッドもいかなかったことになったんですけど。

——というか、赤っていうのを着ていると使命っていうのをまっとうするっていう意志の強さっていうのも出るのかなと思ってんですけど。

重馬：ああ、僕らはそれは考えてなかった（笑）。ああ、そうか。ま、言わなきゃわからないって。

窪岡：あと髪の毛は本当は金髪にしたかったんです。なんかやっぱね、外人って感じのイメージがなかったんで。結局青にしたことでルーナと同じ

色にしてつながりが出てきたかなと。

重馬：帽子キャラっていうのもありましたね、ほとんど忘れてましたけど。

窪岡：そういう古い習慣っていうか伝統がある程度残っているみたいなのも面白いかなと。なんかどうしてもSFになっちゃうんですね。ハガキ読んでもルーシアはああやって目覚めの時を待って冬眠してるんだって、SF的に捉えてる人はやっぱり結構いたんで。なんか出ちゃったかなみたいな。

重馬：純粋なファンタジーが実は僕はあんまり得意じゃないんで、むしろもっと別な意味付けのあるものが好きなんです。

窪岡：一番最初に考えてたのはあくまでタイムカプセル。マンガで昔あったんですけど、代々タイムカプセルが山ほどあって1人1人起き上がっては使命をまっとうしていくわけです。それもあって「お墓で眠ってるような少女」ってイメージを出したかったっていうのはあったんですけど。

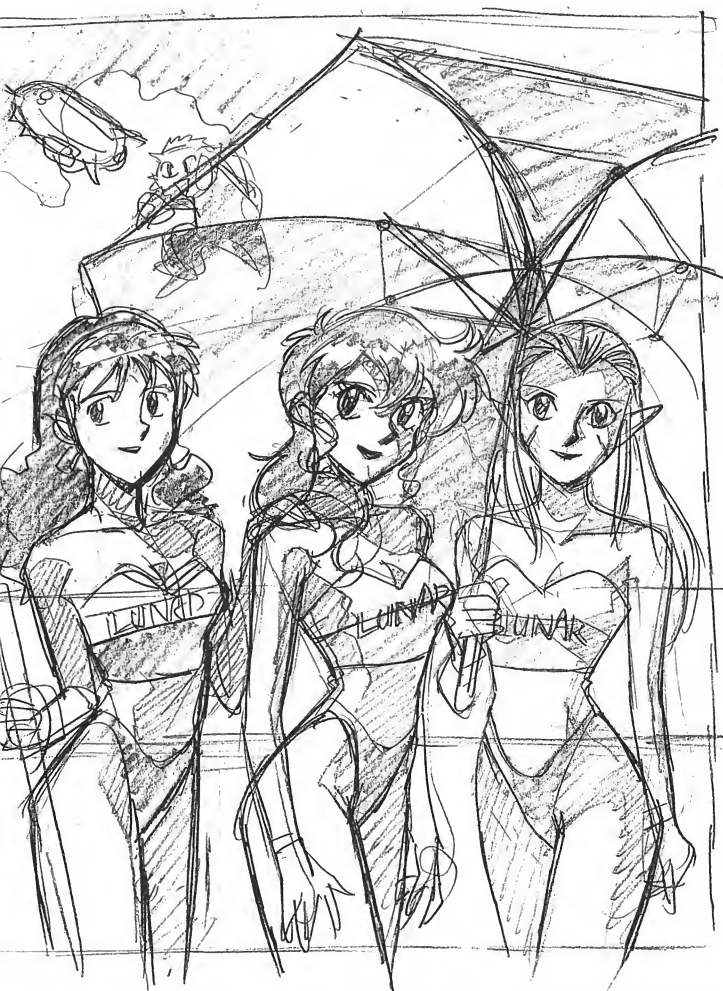
重馬：一番最初のイメージですね、SFっぽい。

窪岡：基本的なファンタジーのお約束をちょっと外したかったっていうのはありましたね。また今回は「LUNARI」があったんで、ある程度「LUNARI」のラインに合わせないといけないういう制約が、ちょっとデザイン上ありましたけど。

重馬：でも、そうかな。「LUNARI」からずいぶ

●ちょっとお遊びイラスト

「LUNAR I」女性キャラによる、ちょっとお楽しみなテイストのイラスト。なんとミア様のレオタード姿まであるのだ。いいですねー、実にいいですねー。ぜひおまけビジュアルとかでゲーム中に入れてほしかったな。それにしても足が長いノ　でまあ他にルーナとデュエットしてるアレスというのがありますが、曲は「別れても好きな人」か？



②「レースクイーン編」



③「アイドル歌手 月」

ん離れてません？

窪岡：て、まあ、みんなに言われるんだけど、そーかなー。レオとかマウリとかはあえてやってるんですよ。あれは自分の中でも「LUNAR」っぽくないなっていうのは思ってるんですけど。まあ、でもああいうのもいいだろうっていうぐらいの……。

重馬：他のキャラクターも全然違う気がする。寒いところとあったかいところの違いだけじゃなくて、もはやキャラクターの衣装イメージの違いかなと。窪岡：いや、それはそういうつもりでは……。ロンファにしたってナッシュの神官ファッションの延長線を考えて……。

重馬：それはそうだけれど。でも、いざ上がったものを見ると違うんですね。



窪岡：うーん、そう言われると困るけど。(笑)

——ヒロはすぐ決まっていたみたいですね、これ。

窪岡：刺青を額に入れて。ここはもう自虐的に(笑)。ヒロの場合、あのグエンがヒロのじいちゃんっていうのは全然知らなかったんです(笑)。

重馬：ずいぶん……後になって変わったの。

宮路：あれ、いろいろ問題があったんですね。

重馬：いや、かえて良かったなと。やっぱり普通の人間じゃない、いろいろな種族が混ざり合っている。良かったなと、結果として思いましたね。

窪岡：ヒロも本当は父親の遺言っていう使命が……。

重馬：あったんですけど。ほら、ルーシアも使命があるしあんまり使命を出さないほうが、逆にヒロは勘で行動するけど実は正しいっていう。ドラゴンマスターの資質としてそういうのがあると思います。

窪岡：要するに墓泥棒っていうか、それを正当化するための理由として、実はそのアルテナの関係するものを……という発想にもなってるんです。

重馬：そうそう、だからレオが最初からライバル、ライバルって言うたのは、レオはアルテナの信者としてそういう遺跡を守ってるっていうか調査してて。こいつは墓泥棒だね。

窪岡：ジーンは全然180度変わって……。

重馬：180度違う。滅びた国のお姫様でメソメソ泣いてて、引っ込み思案で……。でも、実はすごい力

を持っているって設定だったから。180度変わって姐御肌のお姉さんになって。でもゲーム中では非常によく表現されてましたね、チビキャラでも。戦闘シーンでのジーンの動きとか。そういう意味でゲームってのは全部作ってみたいとわからないと、しみじみ思いますね。

宮路：これ、いいキャラクターに育ったと思いますよ。格闘家になるっていうのがね、ものすごくゲームの中で生きてた。踊り子のままで終わっちゃったらやっぱり面白くなかった。格闘家になって、あの技連発するかってのが。

重馬：それは面白かったですね。

窪岡：ロンファはね、ほんとに不精ひげを伸ばしたかったんだけど。

重馬：サイコロは後で書いたんです。

窪岡：あんまり愛着というものが、本当にないんですよ(笑)。

——これもでも、わりとあっさり決まっただしょう。

重馬：これ、温泉合宿で決まったんですよ。

——やっぱり女のキャラよりも男のキャラのほうがあっさり決まるんですか？

窪岡：あの、他の仕事でもそうだけど、主人公で迷ったことないんですよ。

重馬：だって女の子大事でもん。男はまあ、どうでもいいから。

LUNARⅡ声優紹介

「LUNARⅡ」を語るうえで欠かせなかったビジュアルシーン。ここではそういったビジュアル他キャラクター達に息を吹き込んでくれた声優さん達を紹介しよう。



ヒロ [C.V. 緑川 光]

いきあたりばったりとはいえ常に前向きでルーシアの心を開くヒロ。そんな彼の情熱を強くアピールする演技をしてくださいました。

ボクはもともとゲームが好きなので、自分が出演したこの「LUNARⅡ」も当然プレイしました。素敵な音楽や映像が、物語をさらに盛り上げてくれて本当に最高でした。

個人的には一番ラストのルーシアの『ヒロ!』というセリフが気に入っています。このセリフのト書きに「万感の想いをこめて」とあったのですが、ヒロ役のボクは、まさにそう感じました。

機会があれば、続編なりビデオシリーズでまたヒロを演じてみたいです。

プロフィール

みどりかわひかる。5月2日生まれ。栃木県出身。趣味：トランペット、柔道、剣道、弓道、イラスト、ゲーム。最近の出演作では「SLAM DUNK」の流川楓や「南国少年パプワくん」のシンタローなど。



ルーシア [C.V. 横山 智佐]

難しい役柄にもかかわらず、感情のない状態から、最後の泣き笑いを見せるまでのルーシアの心の変化を場面ごとにうまく演じていただきました。

作品のネジを飛ばすごとくハイテンションな役が多いわたしにとって、ルーシアは新境地開拓の気分で挑んだ役でした。冒頭の登場シーンは、納得いくまで何度も録り直しました。

ルーシアは、わたしのほうから近づいていて合体したキャラです。あまりに純粋で不器用なルーシアに「わたしが人間的な感情を吹き込んであげなきゃ」という気持ちで魂をそそぎました。1人の人間として、ルーシアがあなたの心に生き続けてくれるといいな。

プロフィール

よこやまちさ。44年12月20日生まれ。東京都出身。ゲームもたまたま楽しんでいるそう。出演作は「NG騎士ラムネ&40」のミルク、「鬼神童子ZENK」の主役などを含め多数。シングル・アルバムともにCDも多数出している。



ルビィ [C.V. 西原久美子]

おしゃまで可愛い赤竜の子ルビィを終始一貫したテンションで演じ切ってくださいました。本人もとても可愛いらしく明るい方です。

プロフィール

にしはらくみこ。代表作は「スーパービックリマン」のリトルミノス、「クレヨンしんちゃん」の忍、メガCDの「ゆみみみくす」の森下りえなど多数。



レミーナ [C.V. 林原めぐみ]

ヴェーン復興に燃える守銭奴少女レミーナ。彼女のギャグっぽい性格をこそとばかりのハイテンションで演じてくださいました。

お金が大好きなレミーナ。超ゲンギョな所も超涙もろそな所も大好きです。でもここまでテバるキャラとは思わなかったなあ。

プロフィール

はやしばらめぐみ。3月30日。東京都出身。アニメ以外にも幅広い活動をしている彼女。出演作は「平成天オバカボン」のバカボン、「魔神英雄伝ワタル」のヒミコ、「碧奇魂ブルーシード」の藤宮紅葉など多数。



窪岡：レミーナはねえ、最初本当にミアのキャラをそのまんまやろうということで考えてたんですよ。重馬：あれ、でもハガキって意外とないんですよ。ナッシュとミアの子供の子孫でしょ？ っていうのが。金髪なのは実はナッシュのイメージだろうと。僕はそう思っていました。この子は本来ここまで脳天気にしていて実はこの使命があるというか、ミアとやっぱり同じでやっぱり使命があるんだけど、現れ方が違うからプレッシャーがね。だからミアの場合はそれが内向的な方向に表されててオドオドしてる。こ

っちは逆に明るく攻撃するタイプという。——この子も性格のわりには服がおとなしいですね。重馬：いや、黒は女を綺麗に見せるって、違う？ 窪岡：これはスタンダードな魔法少女にしよう。重馬：ミアと同じなんです。ただ、ウエストをキュッと絞ってる。宮路：丈とかを短くして。——ええ、生き生きっていうイメージですよ。重馬：ゲームやった人はぜひ最初のエンディング見た後にですね、テミスの村に彼女を連れて行ってほしいな。そうするとなかなか面白いことが聞ける。イベントはないけど台詞が面白い。ますます変なやつですけど(笑)。窪岡：ルビィ、いまだにミンクって言っちゃうんですよ。重馬：ミンクが長かったもんね。ルビィは非常にかわいいキャラクターです。窪岡：人間に化けたルビィを出したかったんだけど。何とかなったような気がするんだけどなあ。どうしてですか？ 重馬：最大の悔いですね。もうだから、ある時点でストーリーが余りにも膨らみすぎて削りに削ったんですけど、じゃあどこがメインにするかというルーシア描くこと。その中で削られたうちの1つです。他にもいろいろあるんですよ。

——これも後できっとハガキいっぱいきますよ。重馬：ナルとかもパーティに入るはずだったし。窪岡：アルテナの剣ずっと背負わせてるし(笑)。——戦闘中に攻撃するのは可愛いかったですよ。重馬：あれは気付いてないかもしれないけど、成長した後、攻撃力が倍になった。——そう、3から6になってる。宮路：大して変わらないじゃん(笑)。重馬：でも、倍ですよ、倍。宮路：だけどそんなの、誰も気付かないでしょう。重馬：あまりおかしくて笑いころげてる。宮路：プログラマーが面白いからやってみようって。窪岡：ボス戦とかでもそうなの？ 重馬：ボスはやらない。宮路：最後にゾファールがルビィで倒される、それはないって(笑)。窪岡：ナルもね、なかなか名前聞いても、気がつかなかった人いるみたいですね。重馬：ウソ!? 窪岡：ほんと。「でも、なんか似てるけど……」かなんか言ってる(笑)。重馬：これは「LUNARⅠ」のわかりやすいパターンですね。宮路：でも、こいつって寂しいやつだよ。キカイ山ってすごい明るい音楽だけど、あれがすごく悲し



ロンファ [C.V. 置鮎龍太郎]

心に傷を持ち、そのせいか年相応には決して見えないロンファ。そんな彼の心情を泣く演じていただきました。

プロフィール

おきあゆりょうたろう。11月17日生まれ。福岡県出身。特技：大阪弁。主な代表作は「SLAM DUNK」の三井寿、「新世紀GPXサイバーフォーミュラ」のフランツ・ハイネルなど。



ジーン [C.V. 久川 綾]

暗い過去を持ちながら、強く明るく姉御肌のジーン。大人っぽい彼女の姿を浮き彫りにした演技をしていただきました。

プロフィール

ひさかわあや。代表作は「セーラームーン」の水野亜美、「タイの大冒険」のレオナ姫、「ああっ女神さまっ」のスクルド、「ママレード・ボーイ」の鈴木亜梨実など。



レオ [C.V. 太田真一郎]

猪突猛進で生真面目。彼の一直線な性格を涼しげな声で演じ、レオのさわやかなイメージを前面に押し出していただきました。

プロフィール

おおたしんいちろう。代表作は、「超時空要塞オーガスト2」のリン、「フーテン・タンゴ」のキット、「ママレード・ボーイ」の三輪悟史など。



マウリ [C.V. 渡辺久美子]

物語の中では妖しく恐ろしい、かつ優しく美しいという二面性を持つ女性、マウリをうまく演じ分けていただきました。

プロフィール

わたなべくみこ。代表作は「宇宙船サジタリウス」のリブ、「ムカムカバラダイス」の鹿谷初葉、「エクスカイザー」の星川ユウタ、「テッカマンブレードII」のアントナなど。



ライナス [C.V. 矢田耕司]

厳格かつ力強い初老の男であるライナス。ジーンの憧れる男としての位置づけである彼を演じていただきました。

プロフィール

やだこうじ。代表作は「宇宙戦艦ヤマト」のタラン、「ドラゴンボールZ」のDr.ゲロ、「マジンガーZ」ののっせり博士、「みんなの世界」のナレーションなど。



アルテナ [C.V. 井上喜久子]

優しく美しき女神アルテナ。「LUNAR I」の頃と変わらぬアルテナのイメージを再び演じていただきました。

プロフィール

いのうえきこ。前作「LUNAR I」ではルーナを担当。代表作は「らんま½」の天道かすみ、「ふしぎの海のナディア」のエレクトラ、「ああっ女神さまっ」のベルダンティなど。



ナル [C.V. 松本梨香]

長命一族の哀しさのためグレてしまった白竜のナル。元気の裏に隠された感情までも演じていただきました。

プロフィール

まつもとりか。代表作は「おそ松くん」のチョコロ松、「ピグマリオン」のレオン、「ライジンオー」の日向仁、「ムカムカバラダイス」の志屋屋葉月、「とんでプーリン」の黒羽競子、「ダ・ガーン」の星史など。



ガレオン [C.V. 納谷六朗]

悪役のイメージのままヒロを導き続けた男。「LUNAR I」に引き続いて悪の雰囲気を感じていただきました。

プロフィール

なやろくろう。代表作は「X-MEN」のプロフェッサーX、「七つの海のティコ」のルトンコ、「聖闘士星矢」のカミュ、「ミンキーモモ」のババ、「マジカルエミ」のババ、「クレヨンしんちゃん」の園長など。



ゾファアー [C.V. 家弓家正]

感情を持たない完全なる悪であるゾファアー。彼の恐ろしい雰囲気を感じていただきました。

プロフィール

かやみいえまさ。10月31日。東京都出身。涼しい声ならこの人にお任せという声優界の御所。代表作としては「未来少年コナン」のレバカ、「風の谷のナウシカ」のクロトワなど。



く感じちゃってどうしても。

重馬：だからこいつがひねくれて、なんかちょっとグレてるのは、そういう、長命一族の哀しみってのがやっぱりある。

宮路：自分だけ生き残ってるっていう。

重馬：子供が常に入れ代わっていくから。だからゲーム作ってる途中で、ナルが主人公の外伝を作ったくらい。あと声優の松本梨香さんがうまい！ 本当にうまい。

窪岡：イメージどおりですね。

重馬：そう。ルビィもすごく良かったです。だからルビィとナルがかかけ合い漫才をやってほしいし。

窪岡：マウリはね、あれは「マイフェアレディ」のオーディリー・ヘプバーンで。個人的にはちょっと類稀的な雰囲気が好きだったんです。

重馬：そうね。獣人なんだけどすごく美人って雰囲気。あれは本当はもっとね、キ〇〇イって言うのだめだけど、危ない性格でロンファとかレオに絡むキャラだったんですね。

窪岡：レオはグラフィックでずいぶん……。これノドのところ毛なんです。毛むくじらなのかな。

宮路：それは初めて聞いたな。

——あったかそうだな……。

重馬：あったかそう！ (笑)。

仮面の白騎士は面白かったですね。最初思い付いた時は大笑い。というか、なぜあれやったかっていうと、レオは質実剛健っていうか猪突猛進っていうか融通きかないっていうか、非常に生真面目であるという。その生真面目さがヒロに対して出てる。ヒロがいい加減でちゃんぽらな感じで、でも、正しいことを常に選ぶ。レオはあまりに真面目すぎてだから間違っちゃうっていうキャラをね。

宮路：それをあのイベントでうまく見せられた。

重馬：あれ、でも戦闘シーン本当に頑張っていたいて、文字で白騎士って出るじゃないですか。あれ

って出ないはずだったんです、間に合わないって。

宮路：なんか、ちゃんと仮面かぶって……。

重馬：仮面かぶってチビキャラが変装してて。「やるう」とか思ったんです。こいつら何考えてるんだとか(笑)。驚きましたね。普通やらんぞ、あれは。窪岡：レオは、最初、色を決めた時は赤い服を着ていたんです。いや白騎士ってすっかり忘れていて(笑)。

重馬：そう、俺、窪岡さんどういふあれかな。でも、確かにそういうフェイクをかますのもありかって。単に忘れてただけだった(笑)。

窪岡：だから青の青拳のライナス？ あいつも青だって忘れて、黄色に……。

重馬：ゲーム中ではボーガン生き残ってますけど。あれは僕は殺すつもりだったんですよ。

宮路：あんまり死んじゃうのはね、あんまり面白くない。

窪岡：「LUNAR II」はね、だって死んでるのって結局いないんだよね。ガレオンは最初から死んでたし。

窪岡：重馬さんは生かす方向で最後まで粘ってましたね。

重馬：そうなんです、僕の中でもできる限りキャラクター殺さないぞって。人を殺すのって最終手段なんで、それって僕らに生命をどうこうする権利なんてないじゃないですか。いっぺんキャラクターが生まれたからには、彼らの寿命っていうのもありま



Two-Five ロングインタビュー

「LUNAR I」「LUNAR II」と「LUNAR III」の音楽を一手に受け持つ音楽制作会社Two-Five。彼らにはこれまでの苦労語を含め「LUNAR」ミュージックのできる基本をうかがった。

「LUNAR II」のために 作った曲はなんと100曲！

——基本的に「LUNAR II」は全体的にどういうことをイメージして作られましたか？

岩垂：これは重馬さんとかが話合っって今回のタイトルが「エターナルブルー」だから青いイメージというのを大切にしよう。それを元にやっぱりオーケストラがいいよね、とか言いながら。オープニングテーマであるルーシアのテーマを決めて、そこからいろいろ派生するようにしていったんです。

——最初にルーシアのテーマがあったと。

岩垂：そうですね。もう、ルーシアのテーマができたのも偶然といえば偶然で、みんなで尻焼温泉に合宿に行って打ち合せをし

た時に宮路さんと露天風呂で待ってて「月があるねえ」とか「ざわめいてるねえ」とか言っって。そこでちょろっとひらめいたテーマを、盛り上げて作った曲です。

——どのくらい作るのにかかりましたか？

岩垂：その前に「LUNARプレリユード」というCDを出したので、あの時に相当固めたんです。あの時はもうあのCDにかかりきりでしたから。

——「LUNAR II」の中で使った曲は？

岩垂：一応公式では55曲ぐらいですかね。部分的に全部使われたみたいですね。

——それで、作ったのはどのくらいですか？

岩垂：ああ、だいたいその倍くらいで、没とかも含めると100何曲。提出した曲も2時間半ほど作ったんですよ。曲数50何曲で1曲3分。それで、CDにして入れられるようにと。

——結局生音が使えなくなった、というのでPCMでやっていくうえで何が苦労とかは？

岩垂：いや、あれは逆に嬉しかったというか(笑)。生音使えばそれにこしたことがなかったんですけど、ただ内蔵音源とかを使わなかったことがすごく良かったです。

——そうですね。音はかなりクオリティが高いと思われるんですけど。

岩垂：ありやもう、ゲーム アーツ様々ですよ。ほんとに。

——泣いてましたけど(笑)。

岩垂：(笑)泣いてましたか。ほんとに。でも、

あのシステムがなかったらやっぱツラかったかな。ほんとだったら2時間半もできないし、平気で5分だけこだよ、とかいってボツになったりして。やめてー(笑)。

——(笑)

岩垂：最初3時間くらいくれるって言っただけで、これは思いつき書けるなって、思ったより2時間になって。

——それでもかなりありましたよね？

岩垂：ありましたね。普通の映画で考えて、時間分曲作るってできないんです。普通のゲームだって1時間くらいですし。それ考えたらかなりよくやったなあって。もう「LUNAR I」1曲に染まってしまったなあって(笑)。

——もう1年くらいですか？

岩垂：いや、構想からいけば2年くらいかかっ

PROCESS



作曲・編曲担当
岩垂徳行氏
「LUNAR II」を通してほとんどの作曲を手掛ける。GMの他にも演劇の曲を担当したりと幅広い活動をしている。

すから。それを勝手に殺しちゃいけないですね。ところがガレオンは彼自身が消えたがるわけです。最初のイメージがね、生き恥をさらしてる男と。生き恥をさらしてでも生きようとしている……。生き恥をさらしてなお生き延びるみっともなさっていうのもやっぱりガレオンにほしいと思った。ポロポロにさらしても、それはそれでむしろガレオンにとっては正常だろうと。でもガレオンがどうしても消えたがってるんで。まあ結果として良かったと思うんですけどね。

窪岡：ドラゴンマスターって名乗っている恥ずかしさって、あれは結構出てなかったかなって。

重馬：最初のほうのプロセスではレオとかボーガンかがドラゴンマスター・ガレオンと呼んだらですね。その名で俺を呼ぶなど。だからやむなくゾファーの目をくらましてドラゴンマスターの仮面をかぶっているけど、ガレオンにとっては一番聞きたくない、要は親友ダインの象徴じゃないですか。それを、あえて血を流しながらでもそのまゝいって、恥をさらしてでも演じるキャラクターにしたかったし、物語的にもそうだった。

窪岡：結局できなかったけど、ヒロがあのルーナのスカーフをガレオンの傷に巻いて、ヒロ達が去っていく時にスカーフがとれて舞っていくみたいなのがカッコいいのかなって。……そういうビジュア

ルをね、うまくやれるかなとか。

重馬：人間っていうものは想像を越えるってわかっていながらも、でもやっぱりガレオンには最後まで越えられないわけです。でもそれをヒロとかが、やすすず越えちゃって。実はドラゴンマスターの条件っていうのは、勇気とか力とかそういうじゃなくてこの限界を限界だと思わない、やすやすと擱んでしまう自由な心で、それがドラゴンマスターの条件であり人間の本当の力だと。そういう人なんですガレオンって、個人的にはとても好きなキャラクター



ですね。

宮路：ゾファーねえ。やられても別に問題ないキャラクターにしたんだよね。結局は。だから無感情というか非人間性……。

重馬：だから本来ゾファーに対する意味付けというものはないんです。物語の焦点はここにはないんで。

宮路：難しいよね。最後のボスキャラって。

重馬：あんまり意味付けしちゃうと大変だし。ゾファーは初め何にもイメージがなくて、佐藤さんにアイデアを出してもらった……。

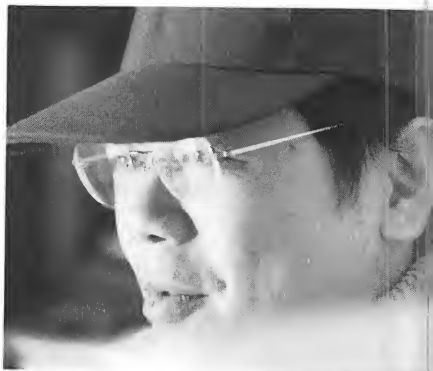
窪岡：ゾファーはかなり考えたイメージと変わりましたよね。最初設定した時は子供だったんですね。

重馬：そうそう。

宮路：不気味な子供？

窪岡：最初まだ、その形がなくてね。

重馬：偽アルテナの胎内って話して。だから最初、もうちょっと設定自体がグロくて偽アルテナ自体がもっと強い意味付けがあったんですよ。なぜアルテナ神団とか作ってるかっていうと、そういう悪いものをどんどん吸い取って、偽アルテナのお腹の中でどんどん膨れ上がってくっついていう。ちょっとグロいイメージで。最初こうカーテンがあって偽アルテナが出てきたんだけど後ろのタンクから動かない。なぜかと思ったら、カーテン開いた後ろにですね、でっかい子宮みたいなものがあった。その中でゾフ



てすね、実際には。あの頃はまだまだ固まってなくて相当自分で没にしたけど。だけど、「プレリユード」を3月に録って、だからテーマは決まった。アルテナ様の曲も決まった！

——また町とかもたくさんあって大変かと思ったんですけども。

岩垂：そうですね。町用に作ったのはほんとに3曲なんです。3曲だったんだけど、いつもどおり5分とか作っちゃったもんだから。それがいろんなバリエーションでやって。

——オープニングとエンディングはクラシック調で。他にもテンポから何から違うものがいろいろあったんで楽しめたなあ、と思ったんですけど、作ってる時は楽しいですか？

岩垂：楽しいですよ。いろんなもの入れて。録音は大変でしたけど。さすがに60何曲録ってる最中は、頭おかしくなって中には、ちょっとバランス悪いものもあっちゃったりして。

溝口：「LUNAR II」ってキャラクターがいっぱいいいんで、それに合わせてやっぱり曲で雰囲気を出そうとしたりするんで、そういった面で



曲が増えていったって感じですよ。で、テーマ曲からモチーフってことで持ってきたりとかもしてますね。わりと重馬さんなんか自由奔放に進んでいくじゃないですか、だから、あそこでフラメンコのシーンにしたりとか、打ち合わせの時、シーンはここでピタッって、キメとか頭の中で早くから決っていたみたいだし。ナルとかあそこらへんは別個だったけどね。

岩垂：あの辺はほとんど決まっていなかったですから。

——キャラ関係のキャスティングとかは決まっていたんですか？

溝口：今回ほとんどタレちゃん（岩垂氏）のほが作ったんですけど、僕はテーマだけ気になってたんで。僕はもうタンカきっちゃったんで、重馬さんなんかにもグローバルにいきなだ。だからまず「LUNAR」っていったらこれですよ、っていう音を作りますんで、それまであんまり細かいこと言っていけないように（笑）。で、とりあえずタレちゃんのほうに2カ月あげるからテーマ作ってって。で、やってる最中にキャスティングは当時どどん組まれてたんで、テーマがあがって1カ月後ぐらいにはもう、声優さんの録音が入ってますから。あの、デジタル編集とかしなくちゃならないんで、声優さんの録りは早めに押さえないって形で。

数々出ている「LUNAR」CD 声優さん達の歌唱力は？

——横山さんの歌はどう思われました？

岩垂：いや、うまかったですよ。最初に録音した時に、ほとんど一発で、OK状態。うまいなー。ラクだなー！ あとプレミアムCDの林原さんなんかもう、もうやっぱうまいしー。

溝口：特にうまかったですよ、あの2人は。きこちゃん（井上貴久子さん）もね、声は好きなんですかね。きれいだし。ただ、林原さんが上



作曲・作詞担当
溝口 功氏
音楽制作会社「ツリーファイブ」代表。多くのゲーム他の作曲・作詞を手掛ける。ちなみに「光と影の輪舞」は彼の作詞。

手すぎるかもしれない。すご上手だったし。世界作るのもうまいし。

岩垂：作りながら音程外さない？ さすがは、CDいっぱい出してるだけあるなって。

溝口：智佐（横山智佐さん）ちゃんもすごこごだわってくれたしね。鶴川くんもね、一生懸命やってくれたし。

岩垂：2月の21日にサントラルアルバムみたいのが出たんですけど、緑川さんの歌が入ってる。

溝口：去年の7月くらいにルーシアの曲を作ろう、エンディングの曲を入れようって話がありまして。で、他のキャラってのは登場した時からその個性をずーっと持ち続けてますがルーシアは^{ロンド}どん心気変わっていくんです。

「光と影の輪舞」とかは比較的初期の心情で全体的に硬いんですが、今回のテーマは「愛」ですから（笑）。で、それを録ろうとしたんですけど結局1曲でも2曲でもスタジオ代が変わらないんです。それだったらヒロにも歌ってもらおうと。そのうち使える機会があるでしょう、とか思ってたやっとならCDで目の目を見ることになりました。おまけCDのほうはやっぱキャラクター的に女の子で、レミーナでいこうということになりました。シーンも捨てがたいと思ったんですけどもね。

アーがドクドク波うってるとか。そういうイメージを考えてたんですよ。でも、なんかグロイものってルナの世界に合わないなと思って、やめたんですけど。

さて「LUNAR I」のキャラ達は？

重馬：「LUNAR I」でやっぱり一番あれなのは、悪のルーナというか、エッチな服がなんかすごいな。これどこから出てきたんですか、ああいう風な。

窪岡：いや、やっぱりこういう要素は必要なと。で、アレスの目を緑色にしたっていうのは、実は地球からの、青き星の子孫っていうことで……。

重馬：最初の頃の設定はね。

窪岡：アレスって、アース（地球）でしよう？

重馬：そう。で、ルーナがルナ（月）。でも途中で変わっちゃいまして。

窪岡：この衣裳はね。デザイン的には北方の民族で、だいたいもうこの時はとにかく寒いっていうことが設定としてあったんで、毛皮とかっていうのをどこかに取り入れようっていうのがあって……。

重馬：なぜ寒くしたかっていうと、その頃やたら裸の姉ちゃんが剣振り回してるとか流行って、嫌だと思ったんですよ。で、寒くしようって。寒くしたらブラ1枚じゃ抵抗あるじゃないですか。だから寒



くしたんですよ。

窪岡：そのわりにはなんか足の露出度で文句を……。

重馬：僕じゃないもん。僕はこれでオッケーだったから。余計あとのエッチなルーナが生きるから。

窪岡：なんかルーナはもう本当にブルガリアヨーグルトのCMとか言われましたけど。ま、そんなようなもんです。民族調っていうか。あとこのスカーフはですね、当時通ってた歯医者のお姉さんがこういうファッションを毎度して。それがいいなと。ラムスもね、最初は左門豊作みたいな顔したんで、

可愛くしてくれていうんで、重馬さんを可愛いにしたらどうなるかって。

重馬：いや、僕は違いますけど。ナッシュはまたキザで。この髪いいたいどうなってるんだろ。窪岡：まあ、大体でも全体的に、あんまりディティール個別に考えるのが苦手なほうなんで、なるべく特徴はワンポイントに単純にっていうのが。

重馬：それは、ゲームにはとっても良いと思います。窪岡：ミアなんかもうそうですね。この魔法ギルドと神官系とは違うコンセプトなんです。魔法ギルドってロシア正教かなんかあるじゃないですか、ああいうつもりだったんですよ。

重馬：ヴェーンの町のデザインが、モロそんな感じでしょ？

窪岡：ジェシカはね、これもどうだったかなあ……。

重馬：ジェシカはだから獣人、獣人とか言ってたんですね。おっぱいが6つあるとか

窪岡：それは知らないけど（笑）。

重馬：なかったでしょ。尻尾があるんですよ。

窪岡：キリーはアレですね。イメージとしては「WILLOW」の……。結構あ、そうかみたいな形で。

重馬：でっかい剣を背負ってるようなヤツがほしいなって。アレスの剣はわりと細身でしょ。

——そうですね、とても持てそうにないですね。

重馬：ガレオンは悪い奴っていう発注です（笑）。



「LUNAR I」の曲は今から 思い返すと恥ずかしい!?

溝口：(手を挙げて)「LUNAR I」でも僕作ってるんですよ。半分以上は岩垂が作ってます。

「LUNAR I」なんかあの時の歌詞見るたびに僕、もう恥ずかしくて(笑)。今見ると稚拙です。しかもアメリカ版の「LUNAR I」ではそれに合わせたような歌詞で英語で歌ってくれているんです。なんか香港映画みたいなノリになっちゃって。自分達はかなり成長した気であるんで。岩垂：「LUNAR I」はとにかくいろんな要素がばらばらにあって、だからきらびやかなんだけどまとまりに欠けたかなって感じてます。

溝口：だから「LUNAR I」ですごいドタバタやってたんだよね。もうだいふ前だったから上坂さんも重馬さんも富さんもみんな若くて。だから情熱だけがあって、エネルギーだけはあった。なんか、みんな青春の1ページ、みたいな。

岩垂：戦闘シーンはほんととはもってオーケストラをガンガンいこうっていったんですけど、重馬さんが「これは、熱すぎる」って。どんど

んそぎ落としていってああなって。

溝口：「LUNAR I」の時不幸中の幸いでストリングスと笛のものが多かったんだよね。

岩垂：ストリングハーブ。

溝口：というのがメインでだからほかのRPGと比べると、全体的にこうふんわりしてる。これは「LUNAR II」にも言えることなんですけど



「LUNAR II」 のサウンド トラック発売

LUNAR~ETERNAL
BLUE~ サウンド
トラックバージョン
2,800円 発売中

ゲームで使われた曲をCD用にリアレンジしたサウンドトラック版。また、横山智佐(ルーシア役)や緑川光(ヒイロ役)の歌まで入っているぞ。

牧歌的なイメージっていうのを出したかったんですよ。だからラッパとかの金管系はあまり使ってない。

岩垂：いや、こそこそとは…(笑)。

溝口：まあ、田舎っぽいほのぼのって感じを出したかったんです。そうそう、セガの激カラでカラオケありますよね。あれになんかゲームでは、ほんとに初めてカラオケみたいな形で「月と影の輪舞」が入るって。お酒飲んで自分の歌が歌える。うれしいなあー。



窪岡：ガレオンはちょっと迷ったな。

重馬：そうですね、かなりいろいろパターンがありましたね。

窪岡：ガレオンと魔法皇帝って別だったでしょう、最初。だから中身がこれっていうのは、最初はそうじゃなかったんですけど。

重馬：ゼノビアは最初ストーリー上では出す予定じゃなくて。窪岡さんがいきなり描いてきて……。

窪岡：ええ、魔女を描きたいっていうのがあって、それでよろしくでやらせてもらったっていう。



——あと何か言っておきたいことってありますか？

重馬：もし「LUNAR III」とかがご希望なら、ゲームアーツさんにどんどん要望ちょうだいね。あと、まあ、感想とか、ぜひ。

——でも「LUNAR III」出すとしたらまた3年ぐらいかかっちゃいますものね。

窪岡：そうですねえ。

重馬：でもそうしたらたぶん次は「LUNAR」の世界の別のところだね。

窪岡：まだできるって思ってますけどね。

重馬：だから同じ「LUNAR III」の中で、僕はちょっと違うものを作りたいなと。窪岡さんは？

窪岡：いや、キャラクターがつながるとか、そういうのは、まあなくてもいいかもしれないですけど、「LUNAR」の世界とかをうまく作ってって、次に向けて別な発展の仕方を……。ただ「LUNAR II」でやれなかったことってやっぱりあるんです。

「LUNAR II」でこういうのがやりたいっていうのが他にあったんですけど、それは結構できなかったから。「LUNAR II」に関してはゲームとしていいのかどうなのかっていうことがわからないところがいっぱいあったわけですよ。それが受け手がどう風判断してくれるのかっていう、反応がやっぱり心配なんですよね。

重馬：そうですね。

窪岡：ちゃんとやったゲームってLUNAR以外のRPGでは、ないんですよ。他の作品のデモとか関係するシーンもほとんど見たことがないんです。

重馬：逆に僕、山ほど……。

窪岡：だからやれること、やれないことっていうのが全然知らなかったっていうのがあって……実は大変だったってことっていうのは後で知りました。

——そうですね。よそさんのゲームのシナリオとかコンテとかを見る機会っていうのが何度かあったんですけどこんなには絶対ないです。ええ。シナリオなんて「LUNAR II」だとこんなにあったりしますけど、よそさんこれしかやってませんからね。

重馬：それはもう、僕が知らなかっただけで。

——ああ、そうなんですか？

重馬：「LUNAR I」「LUNAR II」のシナリオって膨大じゃないですか、やっぱりあれは僕が知らなくて。なぜ、他のゲームはイベントが終わってもどの小屋に戻ったらセリフが変わってないんだろうって。話はずっと進んでるのに、おかしいじゃん。だからやっぱり変えよう。まあ、わかりましたね、誰もやっていない理由が。たいへんなんですよ。でも、お蔭様で評判が良かったんで、ありがとうございます。

——本当にご苦労さまでした。今日のインタビューも長々とありがとうございました。

1 LUNAR世界はどうやって誕生したのか?.....●

崩壊し、永遠の冬を迎えた青き星からの緊急避難場所というのが、最初のLUNARの役割だと思っています。

それが、アルテナの女神と竜たちによって、新しい文明の創造と、青き星の再生のために「魔法世界LUNAR」として、造り変えられたのでしょう。

2 LUNARと青き星の関係は?.....●

LUNARは、青き星再生のための、いわばエネルギー発生、放射装置のようなもの。LUNARで暮らす人々と生き物たちの魔法力を、凍てついて死んでしまった青き星をもう一度緑あふれる大地に変えるための力として使っていたのです。ルーシアが言っていたように、まさにLUNARは「青き星のために」あったのです。ですが、長い年月の後に、その記憶は失われ、青き星は伝説の故郷としてのみ人々の心に残ったのでした。

3 アルテナとルーシアの関係は? アルテナが青き星にいた時、ルーシアは?.....●

アルテナ、ルーシア、そしてゾファーは、おそらく存在としては同じものでしょう。それを神と呼ぶことも可能でしょうが、実体は少々違うようです。では、何なのか? といわれると……、ちょっとわからない。

まあ、SFではないので、あいまいなままでカンベンしてください(笑)。

4 ルーシアは、なぜあんなに使命にこだわったの?●

滅亡寸前だった世界と人々にとって、アルテナとルーシアは、全人類の最後の希望だったわけです。そう考えれば、その時滅びるはずだったすべてのものにルーシアとアルテナは責任を負っているわけですね。

ルーシアの存在理由そのものが、イコール、青き星の再生という彼女に課せられた使命であったのです。

LUNARに関する 30の質問●解答 / 重馬 敬

「LUNAR II」の物語は、思わずため息が出るほど壮大。ゲーム中では、語りきれなかったディテールやLUNAR世界の本質に迫る事柄、また、ちょっとした疑問などなどをこの際、まとめて重馬 敬氏に解答してもらった。心してお答を読むように!!

5 キャラクターが10代のわけ、また、両親がいなかったり、片親だったりするのは? ...●

年齢は、実際に遊んでくれるプレイヤーになるべく近づけたいと思っていました。感情移入してもらい、好きになってもらうためです。

なぜ両親がそろったキャラが少ないかと云えば、LUNARの物語は、昔からある伝統的な少年冒険物語（あるいは児童文学）の流れの中にいたかった、ということでしょうか。

「ハックルベリー・フィンの冒険」や「赤毛のアン」をはじめとした、山ほどある優れた作品を思い出してもらえれば、なんとなく言いたいこともわかってもらえるのではないかと思います。

6 ヒイロの両親は?●

実はここだけの話、グエンじいちゃん、ヒイロの本当のおじいさんではないようです。ヒイロの両親は不明ですが、まだ彼が赤ん坊の頃に、グエンのもとへ引き取られたのです。それ以外のことは、まったくわかってません。

7 ヒイロがこれまでの探検で手に入れたものは?●

ルーシアが会う前にもあちこちの遺跡を荒らし……もとい、探検してたみたいですが、ブーメラン以外、あまり大した成果はなかったみたいです。ルビィも、最初はあんまりヒイロの腕を信用してなかったですからねえ。

8 キャラバン以前、なぜジーンは襲われたのか?●

青竜団を抜けることは、死を意味します。秘密を守るために、仮面の男ことライナスは、ジーンを襲ったのです。

9 男に比べて女性キャラは決定までになぜ時間がかかるのですか?●

イメージを固めるまでに、女性キャラのほうが時間がかかる。というのが窪岡氏談。まあ、「こだわり」の違いだと思います。

10 ロンファはなぜフケ顔なのか?●

ロンファ「うるせえ! よけ〜なお世話だ。人の顔なんぞ、ほっといてくれ!」

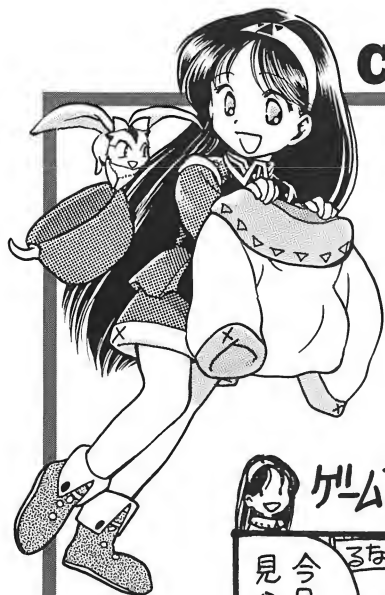
- 12** **ロンファのイカサマサイコロっていつ覚えたのか？**……………●
 クレテラーパに流れてくる間に覚えたもののようです。
- 13** **ロンファは未成年だが、お酒はOKなの？**……………●
 まあ、異世界ですからねえ。
 もっとも、ルナでもほめられたことではないみたいです。
- 14** **レミーナはミアの子孫。では、ミアは誰と結婚したの？**……………●
 レミーナの髪の色を見れば、答えはおのずと明らかなのでは？
 しかし、よくふられなかったものです。彼は……。
- 15** **レミーナに彼氏はいたの？**……………●
 今回の事件以前は、それどころではなかったみたいです。
 今は、一応ラムスが立候補していますが、ヴェーン再興後は良い男がいっぱい集まってきて、ライバルいっぱいのようなようです。
 でも、なんか、きっと、みんなアッシー、メッシーにされるような気がする……。
- 16** **レミーナはあれだけがんばって、どれくらいお金をためたの？**……………●
 秘密。
 なんでもレミーナのベッドの下には、大きな貯金箱があって、彼女は寝る前に小銭を数えるのが趣味のようです。でも、お金にうるさいわりには、小銭ばかり集めているようで、ドツカと大金を稼いでいるようには見えません。
 きっと、たいしたことないはずですよ。
- 17** **ルビィって、なぜ自分が赤竜の子供だって知っているの？**……………●
 小さい頃にヒイロに、昔は赤竜というものがいたときいて、自分がそうだといい張りだしたみたいです。やってみたら火が吹けたのも、確信を深める原因のひとつ。でも、本当に信じてたかどうかは、疑問。

- 18** **ルビィは、ヒイロと出会う前に、どれくらい長く生きていたのか？**……………●
 ルビィが物心ついた時には、もう子供の頃のヒイロがいて、一緒に遊んでました。それ以前の記憶はないようです。
 自分がどこで生まれて、どうやってヒイロの家に行ったのかも知りません。
 これについてはヒイロの両親が絡んでいるみたいですが、詳しくはわかりません。
- 19** **前の赤竜はルビィの親？ 前の赤竜はどうなったのか？**……………●
 竜は実は生物なのではなく、云ってみればルナの魔法力の結晶のようなもの。
 そういう意味では、「LUNAR I」のファイティとナル、赤竜とルビィも、同じ大きな力の一部なのかもしれません。
 それぞれ意志が姿形を作り、意志の成長が身体の成長をうながすのです。
- 20** **ナルはアレスと別れた後、誰とも暮らさなかったのですか？**……………●
 アレスとルーナが、人間としての一生を終えてから、ナルはとても寂しかったようです。その後、LUNARを巡る旅に出て、いろんな人間に会い、ガレオンの役に匹敵するような冒険に巻き込まれたりもしたみたいですが、結局、アレスから託されたアルテナの剣を手渡せるような親友は見つかりませんでした。また、ナル自身。ドラゴンマスターはアレスひとりきりだ、という思いがあったのでしょう。
 寂しさゆえにすねたナルは、思い出の残る機械城に子供たちだけを集めて、“時の止まった”王国を造って寂しさをまぎらわせていたのです。
- 21** **ヴェーンは昔は何をしていたの？**……………●
 若い頃は、あれでなかなかの好青年。古い遺跡をたずねてあちこちの遺跡を巡り、それこそかなりの冒険を繰り広げた、と本人は言っています。
 ヒイロの両親とは、どうもそういう冒険で出会ったようです。青き塔と青き星の関係についても、その時にくわしい資料を入手したもよう。
 実は、ナルとも面識があるみたいなんです……。

- 21** **ゲン**の考古学者としての知名度はあるのでしょうか？……………●
あんまりないんじゃないかなあ……。そもそも、誰も考古学なんて興味を持ってないですから。そ〜いう意味では、レオがわざわざやって来たのって、実はとてもうれしかったのだと思う、ゲンじっちゃんは。
- 22** **マウリ**や**レオ**はなぜ他の人と違うの？……………●
彼らは獣人族です。「LUNARI」のメル提督やジェシカと同じですね。獣人族の中にも、いろいろな人種があって、ジェシカたちはネコ系、レオたちはイヌ系でしょうか。
では、他にもカバ系とかミツユビナマケモノ系とかいるのか？ と言われれば……。ううむ、面白いからいることにしましょう。(笑)
- 23** **マウリ**のツノってキスするとき邪魔じゃないんですか？……………●
ロンファ「ったく / よけ〜なお世話だっつってんだろ！」
- 24** **四英雄**でなくなった**マウリ**のその後。**セレカム**の神殿は？……………●
マウリはロンファと仲良く暮らしております。かなりロンファを尻にしているみたいですけど……。
セレカムの神殿は、改装して正式なアルテナ神殿に建て替え、女神の教をを広めるために使う予定だそうです。
- 25** **ガレオン**の罪の意識は、**ヒイロ**と戦うことによって消えたのか？……………●
「LUNARI」でガレオンが感じていた気持ちは“罪悪感”というよりは“恥”でしょう。かつての過ちを償うために、あえて“生き恥をさらして”いる人だと思います。
まあ、なかなか複雑な方なので、ど〜もよくわかりませんが……。最期に「友よ〜」と言っているところを見ると、わだかまりは消え、ダインに会うことができたのではないのでしょうか？ 合掌。

LUNARIに関する 30 の質問

- 26** **ソファ**が弱い時になぜ**ルーシア**はこなかったのか？……………●
LUNARIには女神アルテナがいて、本来は彼女がそれに対抗するはず。まさか、アルテナがああなっていて、手後れに近くなるまで事態が進行するなんて、ルーシアは思い浮かべることもなかった。青き星再生に支障が起きる非常事態まで、彼女は気づくすべもなかったのです。
- 27** **ソファ**ー城は人々の悪の心の象徴？……………●
それをソファーが純化したものでしょうね。
- 28** それぞれの竜は、互いの存在を知っているのでしょうか？……………●
知っています。ただ、「LUNARI」のナル、「LUNARIⅡ」のルビィみたいに、その目覚めの時になんらかの異変があると、竜としての自覚は芽生えず、そのため能力も使えないみたいです。
- 29** **ルーシア**も**アルテナ**のように転生する存在なのか？……………●
しません。ルーシアは、青き星が滅びかけた時に、来るべき再生の時のためにただひとり、青き星で眠りについたのです。
彼女が目覚めるのは、ルナの力によって青き星が完全に元の姿を取り戻した時。そこで、ルーシアは、再び人々が愚かな過ちを繰り返さないように導くはずの存在でした。彼女が目覚めるまでどれぐらいの月日を眠っていたのか？ それは誰にもわかりません。
- 30** **LUNAR**の今後はあるのか？……………●
LUNARの歴史は、これからも続いていくでしょう。
みなさんが、この物語を愛してくれるなら、いつかまたお会いする機会もあると思います。きっと。



ゲームアツ訪問記 作重馬敬 監船戸明聖



ロンファの神官時代発掘

それは、2年前のペンタグリアから始まる。当時ロンファは、将来を囑望される優秀な神官見習であった。彼は、幼なじみのマウリ、レオらとともにアルテナの理想を信じ、その実現のために厳しい修業に耐えていた。3年前、彼らの住む辺境の村を魔獣が襲った。かろうじてレオとロンファは生き延びたが、レオの妹であるマウリは、帰らぬ人となってしまった。

そこへ伝説にしかすぎないと思っていた女神アルテナが現れ、マウリを蘇らせてくれた。そして、この混乱した世を正すために、力を貸してほしいと彼らに頼んだ。レオもロンファもマウリも、アルテナのために働くことを名誉と考え、村を後にした。そして今、マウリもレオもそれぞれの任務を与えられ忙しい毎日が続いている。ロンファがレオやマウリに会えるのは、月に1回ぐらい。だが、マウリとの初雪のような淡い恋も変わってはいない。ロンファはそう信じていた。マウリがアルテナ様のためにがんばり、大きな功績を上げているという。それをロンファは単純に喜んでいて。

だが、ある日、ロンファはとんでもない噂を聞いてしまった。それは、“マウリの仕事”の実体であった。マウリの仕事、それは、無抵抗の村人を魔法で残酷に殺しているという忌まわしいものであった……。

夜、宿舎にレオをたずねるロンファ。歓待するレオであったが、話題がマウリの任務と行動になると言葉にぎす。まるで、そこに触れたら最後何もかもがおしまいになると知っているかのように、頑なレオの態度。ロンファの疑惑と不安はふくむ。そんなくだらん噂など忘れろ! と叫ぶレオの声を背にして、彼の宿舎を後にするレオ。ロンファの足はマウリの部屋へと向かってしまうのだった。

しばらくぶりに会うマウリは、やはりいつもと変わらず美しく優しかった。自分を温かく迎えてくれるマウリのかいがいしい様子を見て、くだらん噂に振り回された自分の愚かさを恥じるロンファであった。ロンファは、笑い話として自分が聞いた噂を話した。少しも顔色を変えることもなく、笑みを浮かべたままマウリは、その噂を肯定する。

だって、どうしていきません? アルテナ様の御威光を恐れぬ者たちに神罰を与えることも必要ですわ。愕然とするロンファ。「私だって辛いのです。でも、1つの村に神罰を与えることによって、10も20もの村がアルテナ様に従うようになるのですよ。素晴らしいことではないのでしょうか?」言葉とは裏腹にマウリの顔には少しも後悔や苦汁の色は浮かんでいなかった。

「お、おまえは誰だ!」ロンファは、悲鳴に近い声を出して立ち上がる。

窓から差し込む蒼き星の光に照らされたマウリの顔は、まるで人形のように見えた。「いやですわ、ロンファさま。ご冗談ばかり……」

後ずさるロンファに抱き付くマウリ。「……お慕いもうしあげております」「は、はなせ!」ロンファは思わずマウリを突き飛ばし、彼女の部屋から逃げ出した。その後ろ姿を、マウリは変わらぬ笑顔と美しさで見送っていた。だが、その瞳は、ガラスの輝きをたたえるだけであった。

数日後、ロンファの姿はペンタグリアから消えた……。その後ロンファは、神官としての自分の力を捨て、バクチ打ちとして辺境の村で暮らしていた。アルテナ神団も神官も人助けも、何もかも忘れて、いや忘れたふりをして……。だが、彼の心の奥底には、大きく重い何かがしこりとなって残っていた。

そんなある日、彼の目の前に瞳を輝かせた1人の少年が立った。常に前を見つめているかのような明るい少年の心に、ロンファは、自分でも驚くほど衝撃を受ける。自分の中で長い間死んだと思っていたものが、ただ時を待ち、眠っていただけだと知ったのだ。

——その少年の名は、ヒロという。

文/重馬 敬(準備稿時代の設定より)

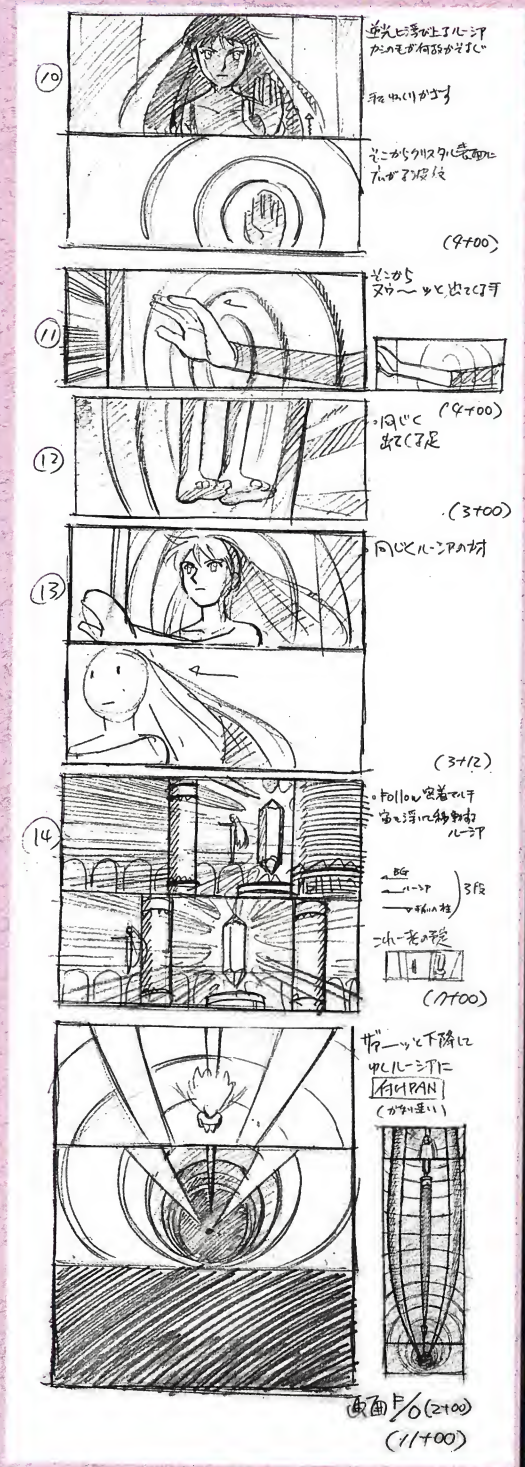
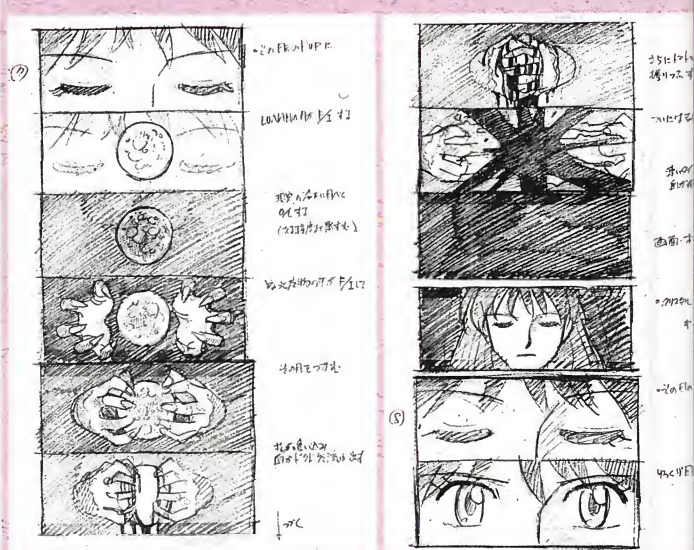
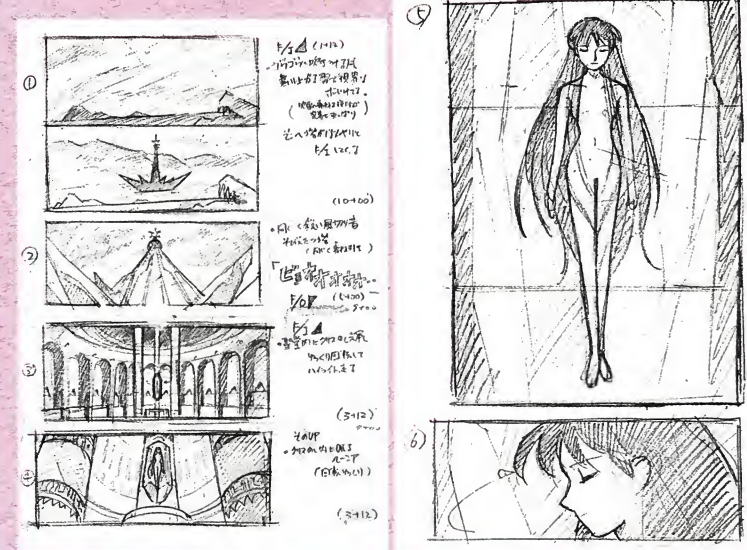


ILLUSTRATION/Akari Funato



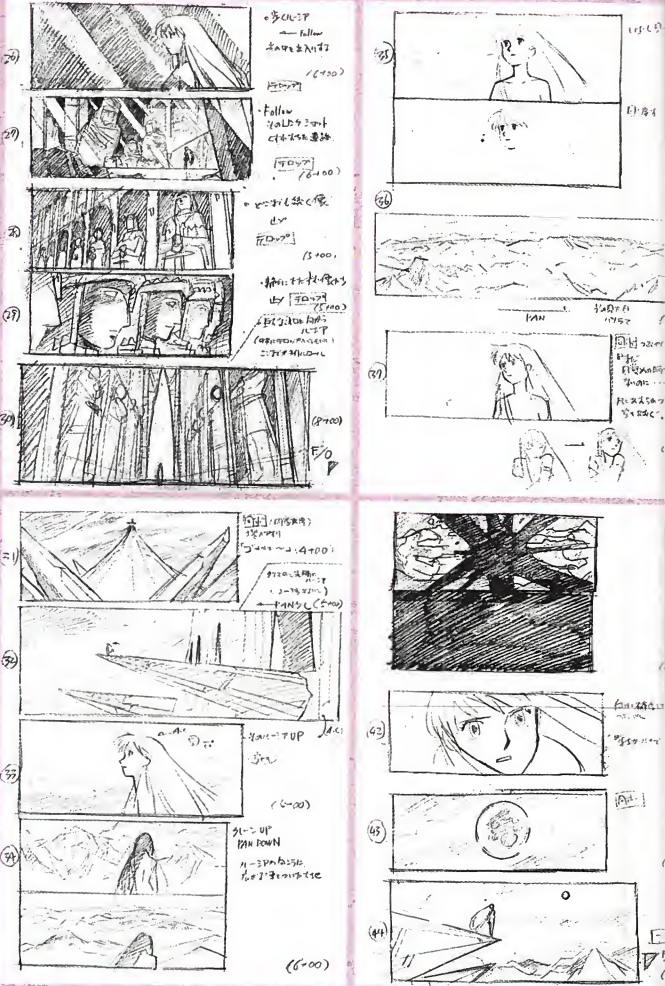
—● LUNAR ETERNAL BLUE ● CONTINUITY

ゲーム中で物語を語る上で欠かせない要素となったビジュアルシーン。
ビジュアル重視のためにその総時間は1時間を越えていた。
ここでは窪岡俊之氏が演出したコンテとビジュアルを紹介しよう。

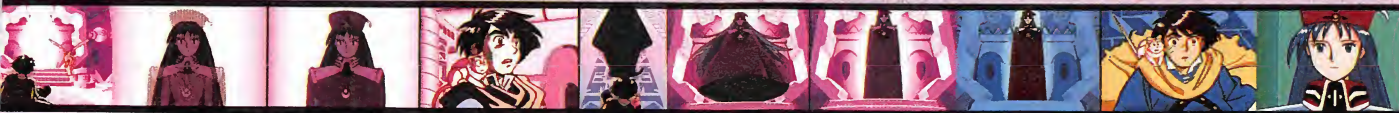


●オープニング

凍った氷原。そしてその風景からは想像できないような内部構造をもつ建造物。その中で起こる幻想的とも言えるルーシアの目覚め。オープニングはヒューイン、ルーシアという特異な存在をアピールするためのビジュアルで綴られている。特に目覚めのシーンはルーシアを徹底的に印象づけるために映画化ながらのカメラワークを駆使している。近くへ遠くへ、右へ左へと自在に動く視点。だからこそ激しい視点移動であっても何の違和感も感じさせずにビジュアルは流れていくのである。まさにプロのアニメーターのなせる技といえよう。



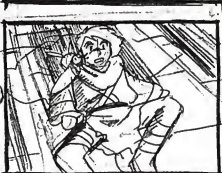
ちなみにルーシアが裸体なのは、クリスタルを母体としていた彼女が今まさに生まれ出たということを暗示したいがためである。潜在的な使命感以外は無垢な魂、何も知らないルーシア。彼女の心はこれからの旅で色を着けていくのである。



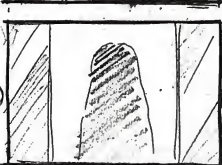
①
1/4コンベアで移動する
CRYSTAL.
ヒョウ
(5x)



②
エポナも出現して
1/4に移動
エポナも出現して
(7x100)



③
果敢と見た2人
ヒョウに飛来するシンク(1/4)
ヒョウに飛来する
(9x100)



④
そのCRYSTAL UP
扉に3人エポナも飛来し
(10x100)



⑤
エポナも飛来し
(10x100)



⑥
1/4のループで見た2人
(10x100)



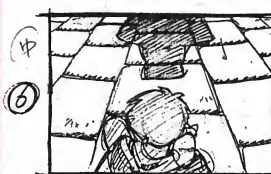
⑦
エポナも飛来し
(10x100)



⑧
エポナも飛来し
(10x100)



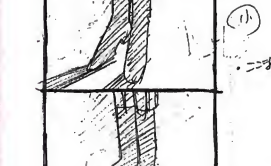
⑨
ヒョウ...
(4x100)



⑩
エポナも飛来し
(4x100)



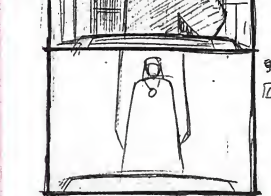
⑪
エポナも飛来し
(4x100)



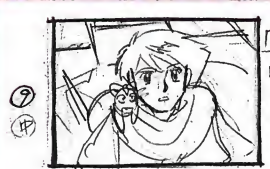
⑫
エポナも飛来し
(4x100)



⑬
エポナも飛来し
(4x100)



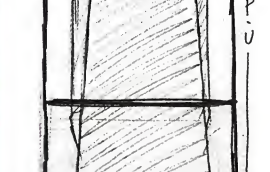
⑭
エポナも飛来し
(4x100)



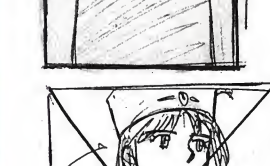
⑮
ヒョウ...
(4x100)



⑯
エポナも飛来し
(4x100)



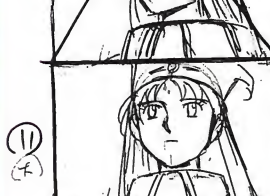
⑰
エポナも飛来し
(4x100)



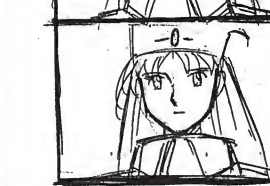
⑱
エポナも飛来し
(4x100)



⑲
エポナも飛来し
(4x100)



⑳
エポナも飛来し
(4x100)



㉑
エポナも飛来し
(4x100)

●ルーシア降臨

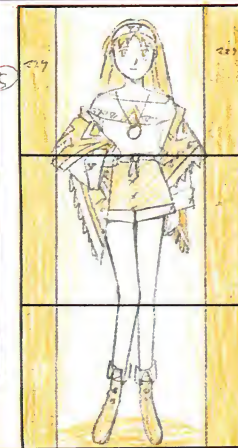
恐怖感の伴う驚きからルーシアの美しさへの驚きというヒロの心の推移、そして神々しいまでに堂々としたルーシアの姿を描き上げた降臨シーン。このシーンでは派手な演出をすることで、ルーシアの神人的な姿とその存在感を強烈にプレイヤーに植え付けた。使命のためにルナに降り立ったルーシア、彼女の制服姿はその使命感をより一層明示させている。



①
ルーシアの降臨
(6x100)



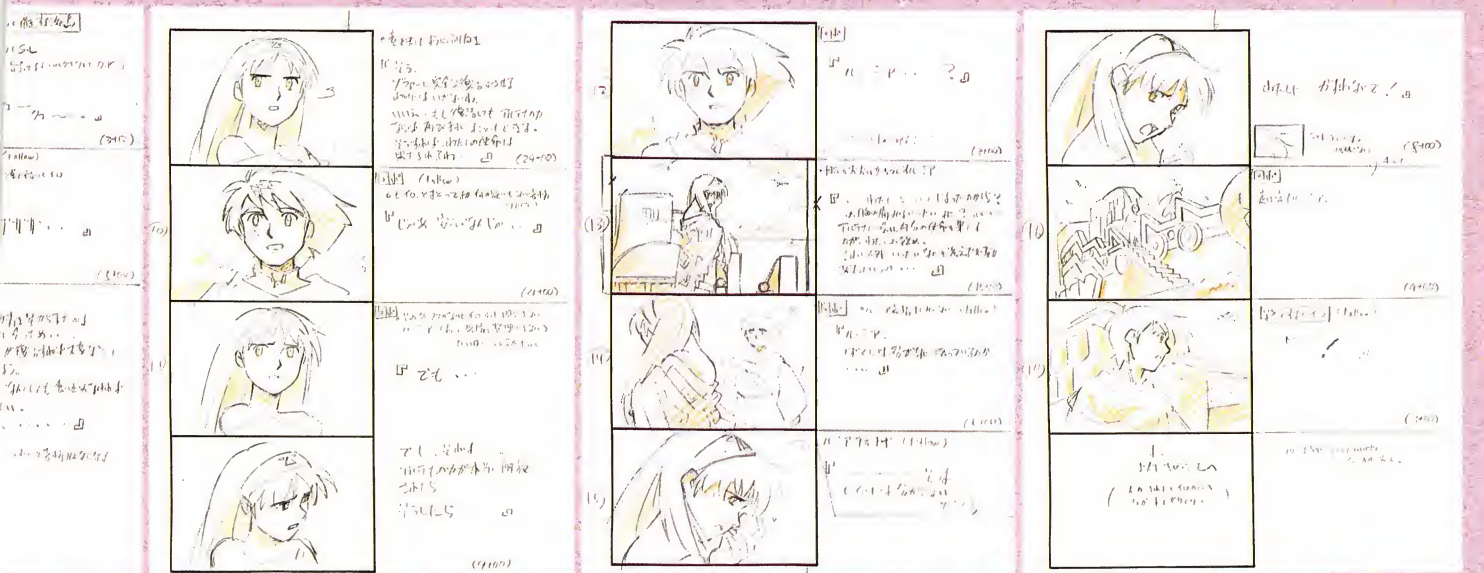
②
ルーシアの降臨
(12x100)



③
ルーシアの降臨
(8x100)

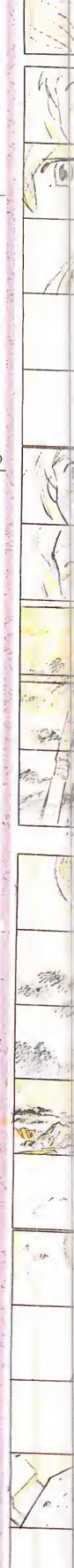
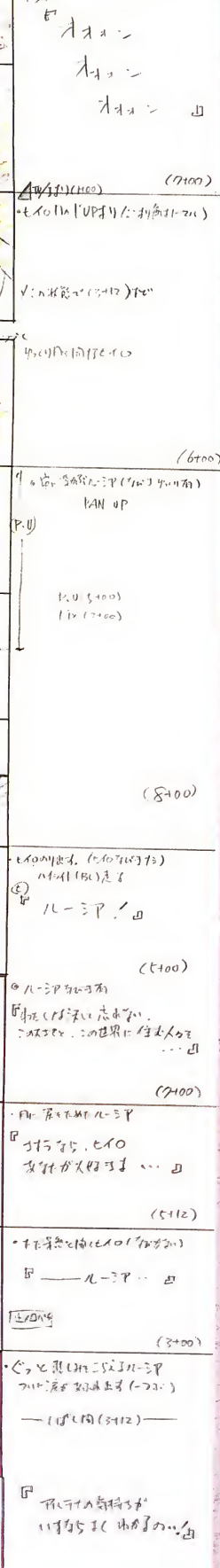
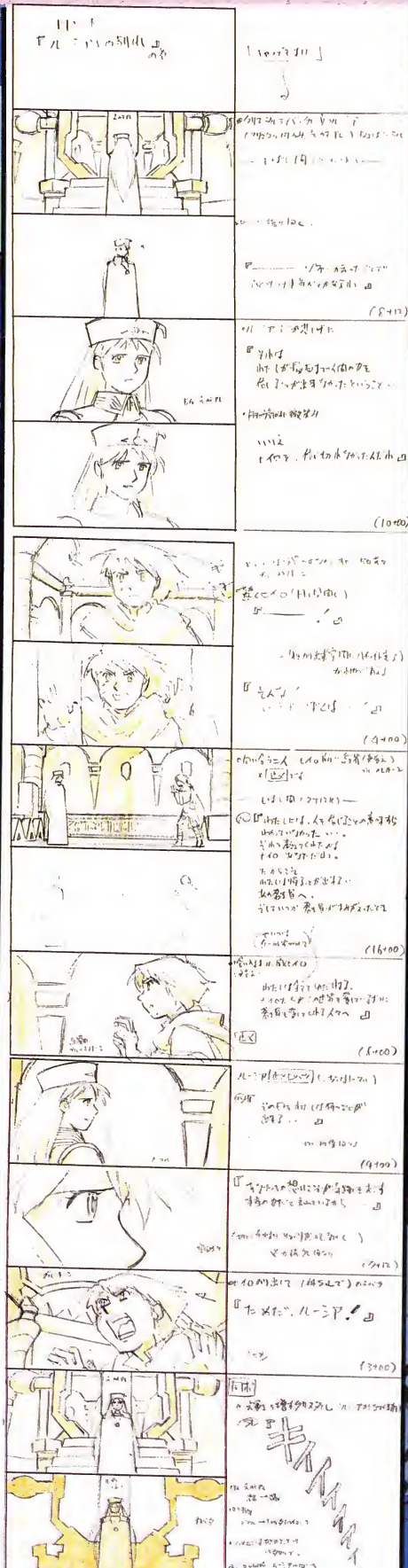
●ルーシアの着替え

シナリオを書いた重馬氏自身も恥ずかしいと言っていたお着替えシーン。物語全体はシアラスなだけにこういったお約束はちょっと嬉しくなってしまう。この後覗き見していた男性陣が張り飛ばされてお星さまになるところまでこのお遊びシーンは続くのであった...

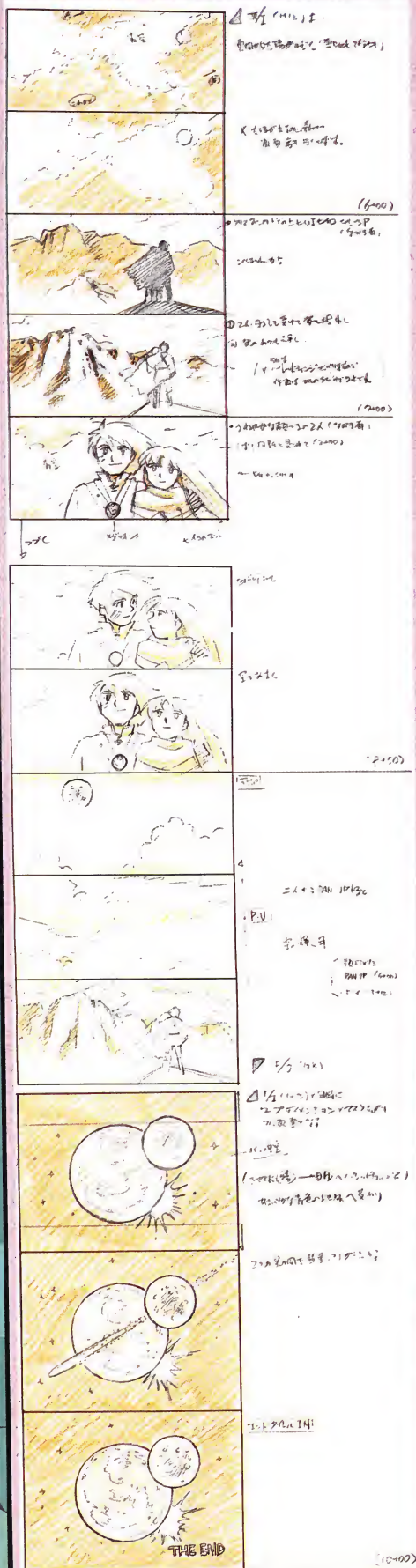


●エンディング

ヒイロ達人間の力によってソファアーを倒しルナ世界は守られた。そしてビジュアルはエンディングへ……。ルーシアは使命を終えた今、自分の星である青き星へ戻らねばならない。それは同時に愛するヒイロとの悲しい別れでもあった……。愛することを知ってしまったルーシアが涙しながらも別れを運命として受け止める姿と、納得できないヒイロの姿、二者の心理を克明に描いたシーンだ。このシーンで涙したプレイヤーは100万人とも(ウソ)ノ 心に残る名場面である。



オープニングというプロローグがあるならあってしかりのエピローグだ。再びクリスタルの中で眠るルーシア。だがその表情はほんの少し悲し気である(蒼が細かいノ)。しかしそんな彼女の眠りは愛するヒイロの登場によって覚まされたノ。序々に驚きが喜びに変わりヒイロの胸に飛び込むルーシア……。そして長い間空を覆っていた厚い雲から光が差し込み青き星が蘇る。おそらく彼女もアルテナ同様ひとり少女として生きている道を選ぶだろう。女神の存在は人々の心の中にあるदैだいいい。人間の愛と力こそが死の星を蘇らせる本当の力なのだから……。





• LUNAR THE SILVER STAR •

CHARACTERS

ドラゴンマスターにあこがれつつルーナの姿を追い求める少年アレス。
そして苦難の旅の中出会った人々、敵、そして仲間達……。
ここでは「LUNAR I」のキャラ達にスポットをあててみた。
この「LUNAR I」のキャラクターはすべて窪岡 俊之氏がデザイン
したものだ。

ARHES

LUNAR I PARTY CHARACTERS

アレス・ノア

ドラゴンマスターになった少年

ブルグ村という田舎育ちの純朴な少年。この村はかつてのドラゴンマスター・ダインの故郷でもあり、冒険に出るまでアレスはダインの墓に日参するほど強くドラゴンマスターに憧れていた。そして彼は魔法皇帝にさらわれたルーナを救うための旅をしながら一歩ずつドラゴンマスターへの道を歩み始めたのだった……



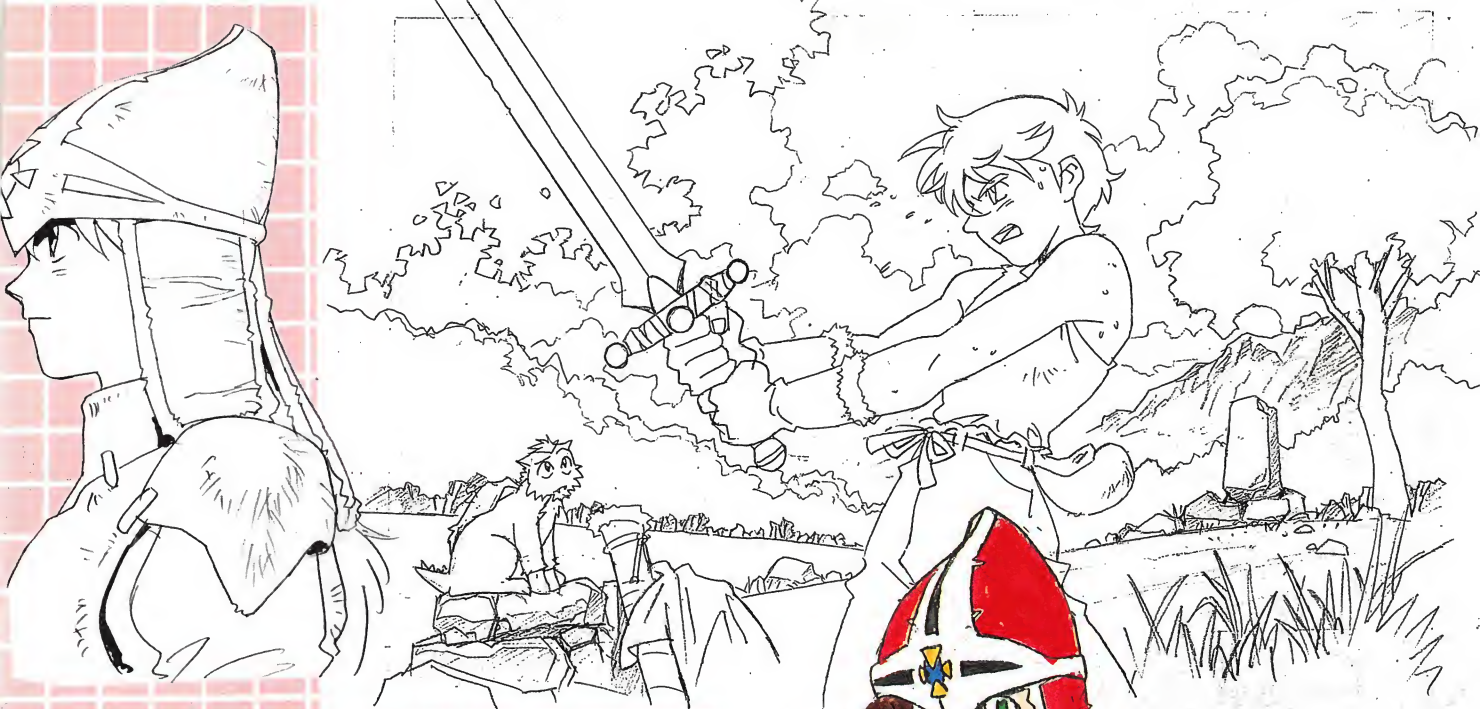
二ツ(ツ)の
別に設定は
ない



寒村の田舎者という親しみを覚える設定から決まったファッションです。私は北海道人です(笑)。以下、毛皮と民族調というのがLUNARの基本デザインとなっています。(窪岡氏談)



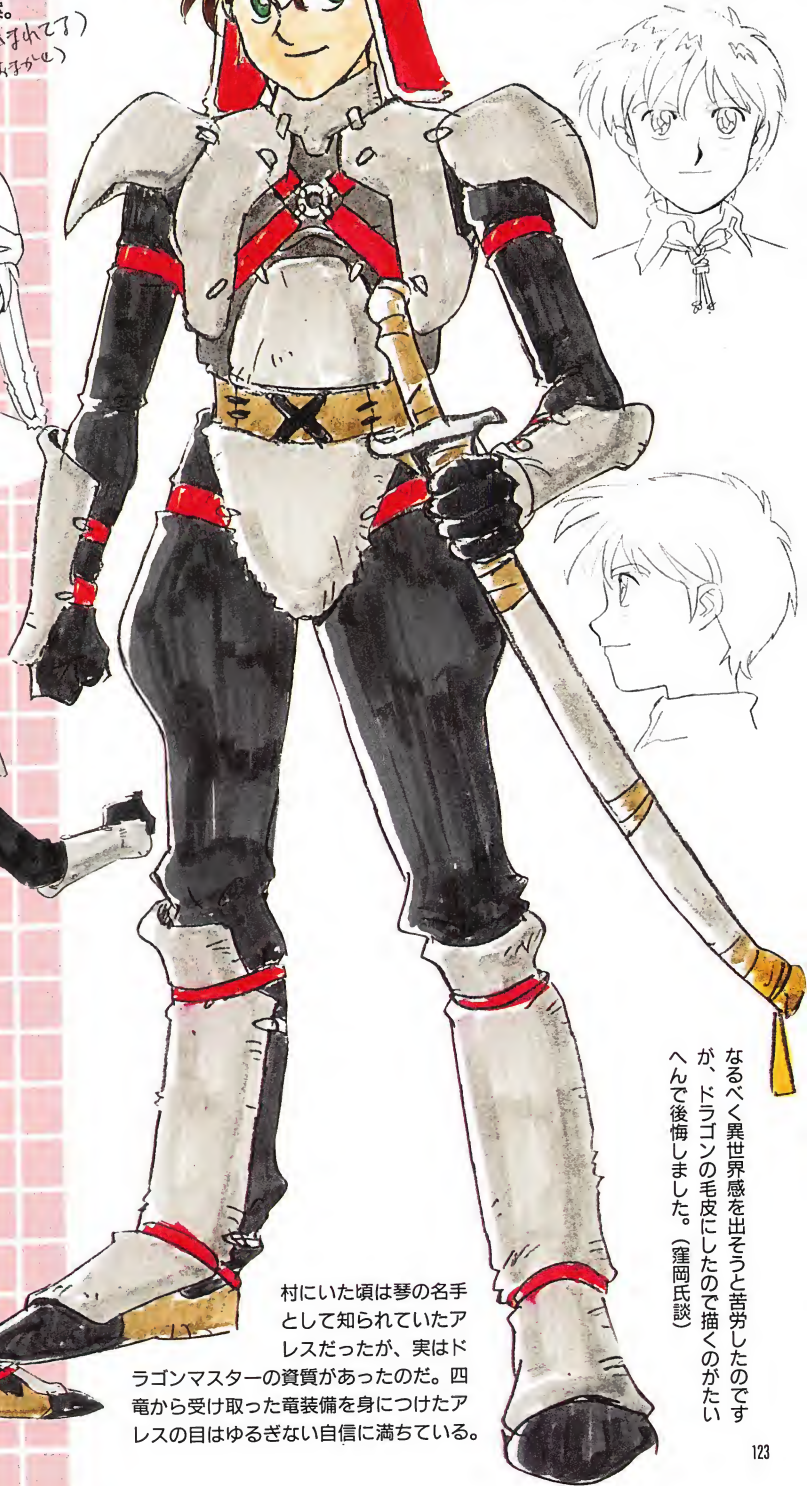
二ツでは両腕の墓はあるが
景 下の方にある
この村 地景 717⑧
(サウ)



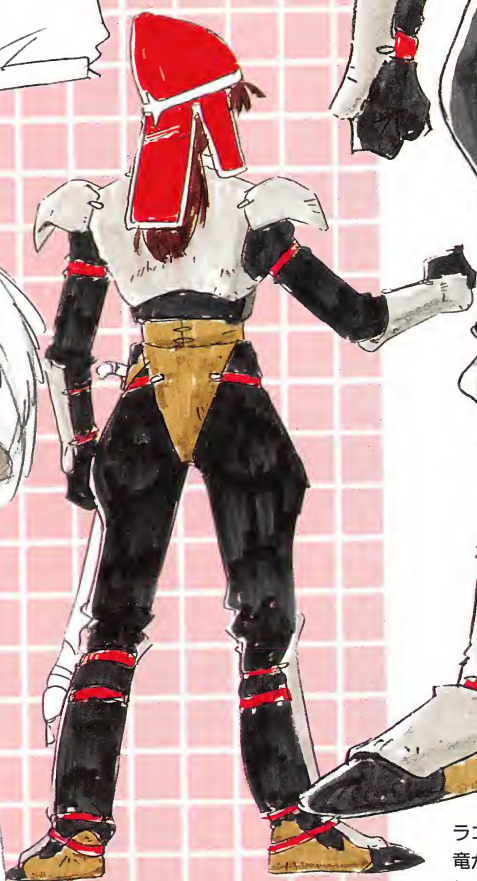
版權用イラストの使用されなかったラフ案。

ドラゴンマスターのコウ

※UP時
ムネアデにエッセイの挿入(録画に貼って)
ムネアデと同色のカギとHDで表現(モウナマカレ)
ムネアデ



メットの飾り屏は、
女の子のようだという理由で泣く
泣くやめました。(窪岡氏談)



村にいた頃は夢の名手として知られていたアレだったが、実はドラゴンマスターの資質があったのだ。四竜から受け取った竜装備を身につけたアレの目はゆるぎない自信に満ちている。

なるべく異世界感を出そうと苦労したのですが、ドラゴンの毛皮にしたので描くのがたいへんで後悔しました。(窪岡氏談)



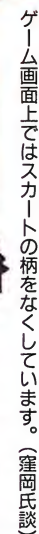
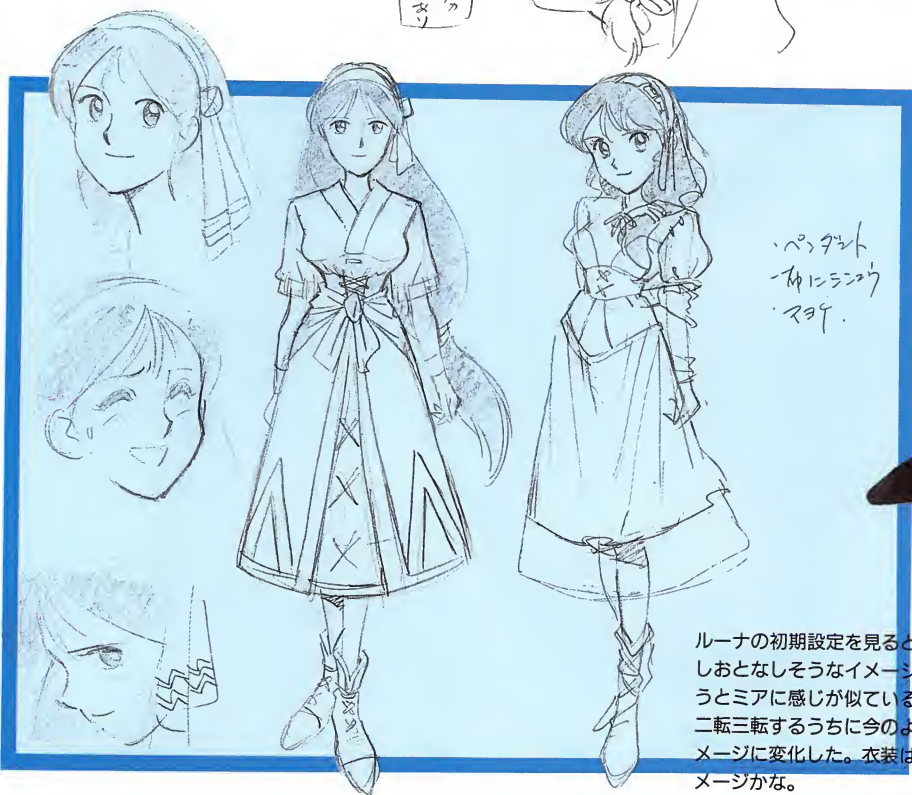
* 20-7A-1 20-7A-2 20-7A-3 20-7A-4 20-7A-5 20-7A-6 20-7A-7 20-7A-8 20-7A-9 20-7A-10 20-7A-11 20-7A-12 20-7A-13 20-7A-14 20-7A-15 20-7A-16 20-7A-17 20-7A-18 20-7A-19 20-7A-20 20-7A-21 20-7A-22 20-7A-23 20-7A-24 20-7A-25 20-7A-26 20-7A-27 20-7A-28 20-7A-29 20-7A-30 20-7A-31 20-7A-32 20-7A-33 20-7A-34 20-7A-35 20-7A-36 20-7A-37 20-7A-38 20-7A-39 20-7A-40 20-7A-41 20-7A-42 20-7A-43 20-7A-44 20-7A-45 20-7A-46 20-7A-47 20-7A-48 20-7A-49 20-7A-50 20-7A-51 20-7A-52 20-7A-53 20-7A-54 20-7A-55 20-7A-56 20-7A-57 20-7A-58 20-7A-59 20-7A-60 20-7A-61 20-7A-62 20-7A-63 20-7A-64 20-7A-65 20-7A-66 20-7A-67 20-7A-68 20-7A-69 20-7A-70 20-7A-71 20-7A-72 20-7A-73 20-7A-74 20-7A-75 20-7A-76 20-7A-77 20-7A-78 20-7A-79 20-7A-80 20-7A-81 20-7A-82 20-7A-83 20-7A-84 20-7A-85 20-7A-86 20-7A-87 20-7A-88 20-7A-89 20-7A-90 20-7A-91 20-7A-92 20-7A-93 20-7A-94 20-7A-95 20-7A-96 20-7A-97 20-7A-98 20-7A-99 20-7A-100

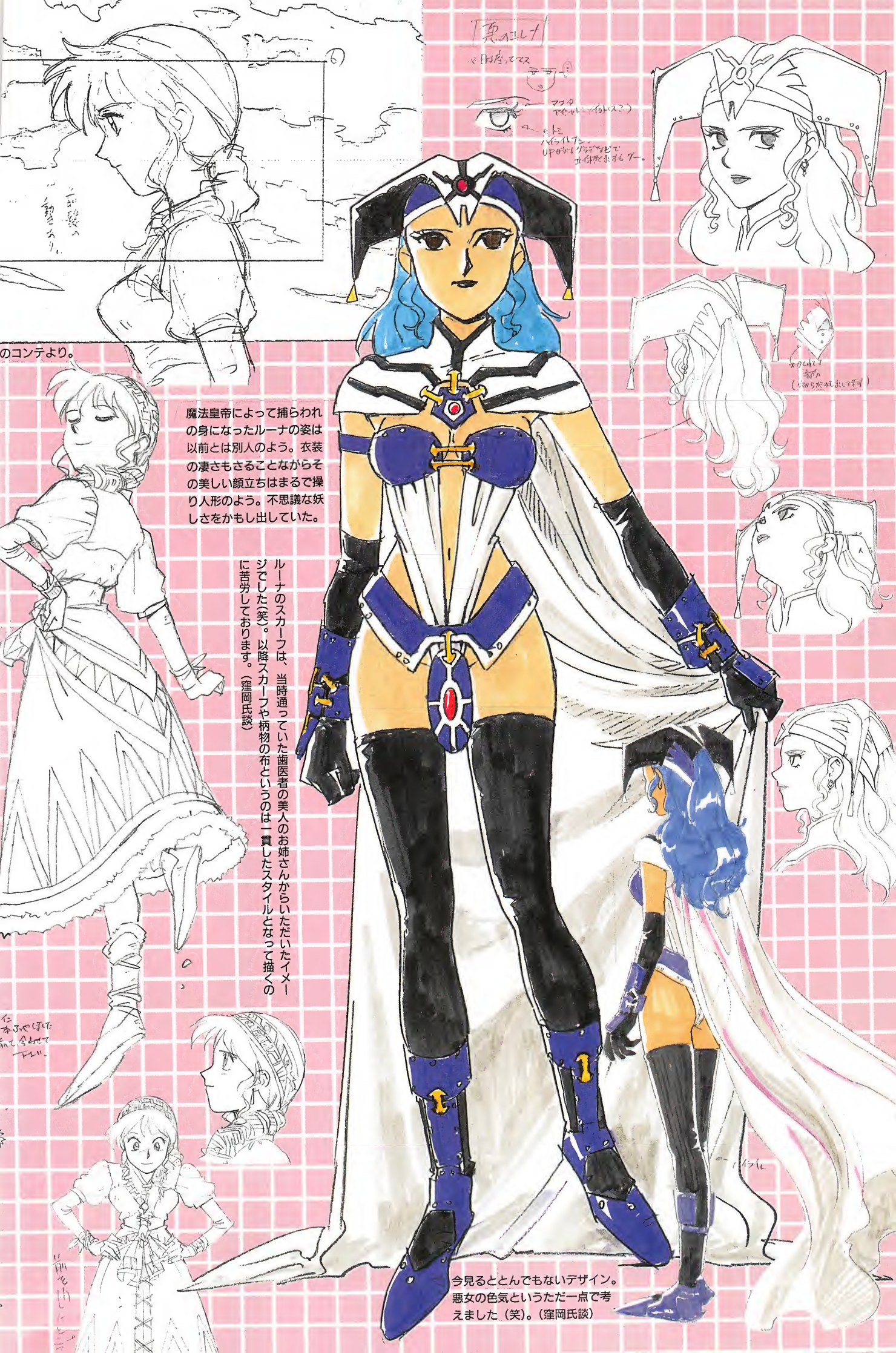


LUHNA

記憶を封じ人間として
育ったアルテナ神の姿

赤ん坊の頃捨てられていた彼女をアレスの両親が引き取り以後アレスとともに育った少女ルーナ。彼女は実はアルテナの転生した姿だったのだが記憶を封印され人間として育ってきたのだった。歌の上手さが災いして魔法皇帝にさらわれるが、それが元でアルテナとして覚醒する。





「真の心」

「月夜」

マナ
イロ（イロ）
ハイライト
UPのグレース
UPのグレース
UPのグレース

のコンテより。

魔法皇帝によって捕らわれの身になったルーナの姿は以前とは別人のよう。衣装の凄さもさることながらその美しい顔立ちとはまるで操り人形のように。不思議な妖しさをかもし出していた。

ルーナのスカーフは、当時通っていた歯医者美人のお姉さんからいただいたイメージでした。以降スカーフや柄物の布というのは一貫したスタイルとなって描くのに苦労しております。（窪岡氏談）

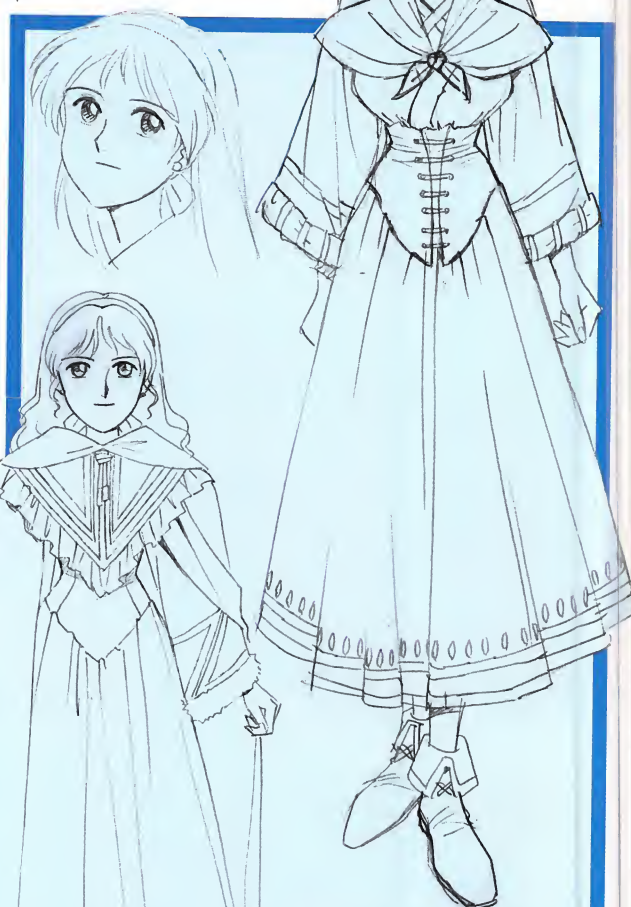
今見るととんでもないデザイン。悪女の色気というただ一点で考えました（笑）。（窪岡氏談）

MIA

ミア・オーサ

魔法ギルドの次期当主 攻撃魔法が得意な少女

かつての四英雄レミリア・オーサの娘にして次期魔法ギルドの当主というミア。性格はおっとりしているにもかかわらず魔法の力はずば抜けており、火/水/風/地の属性魔法を自在に操る上に精霊魔法まで使えちゃうというもの凄い少女。なのに本人曰く「自信がない」とは、なんとまあや。



ミアが一番お気に入りのキャラでした。ヒロインのルーナとある程度、差別化するため少しおとなしいキャラになりました。(窪岡氏談)

ミアも設定当初はウエストを強調した服装をしていたのだが、引っ込み思案という性格を考慮してルーズな服装になったようだ。



少々キザでナルシストな 魔法見習い少年ナッシュ

幼い頃からあった魔法の才能をガレオンに認められたことにより自信とエリート意識を持ち始めた元は気弱な魔法使い(の見習い)少年。多少キザなセリフと態度が引っかかるが根はよい子なのだ。ミアに長いこと片思いしていたのだが、どうやらうまく結ばれたようだ。

NASCH

ナッシュ・ルーマック



前後の布を
腰とモデリヤウエス
ン

キザなシャレ者というイメージです。意外に女性に人気があったのは、この不思議なヘア・スタイルのせいでしょう(笑)。(窪岡氏談)

ソフもつていすイイセウヌ。
ありとこころ



もつとユウにカ
ミ

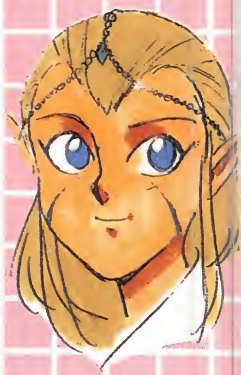
ミヤ
ヤンガ腹

ローフのストは
たしと
腹でよしてす。

当初はこんな美少年イメージだったナッシュ。しかし、この雰囲気だと今よりさらに鼻持ちならないヤツになりそうだったせいか却下。ミアに対してもタカビーな態度を取りそうだしなあ。

JESSICA

LUNAR I PARTY CHARACTERS ジェシカ・アルカーク

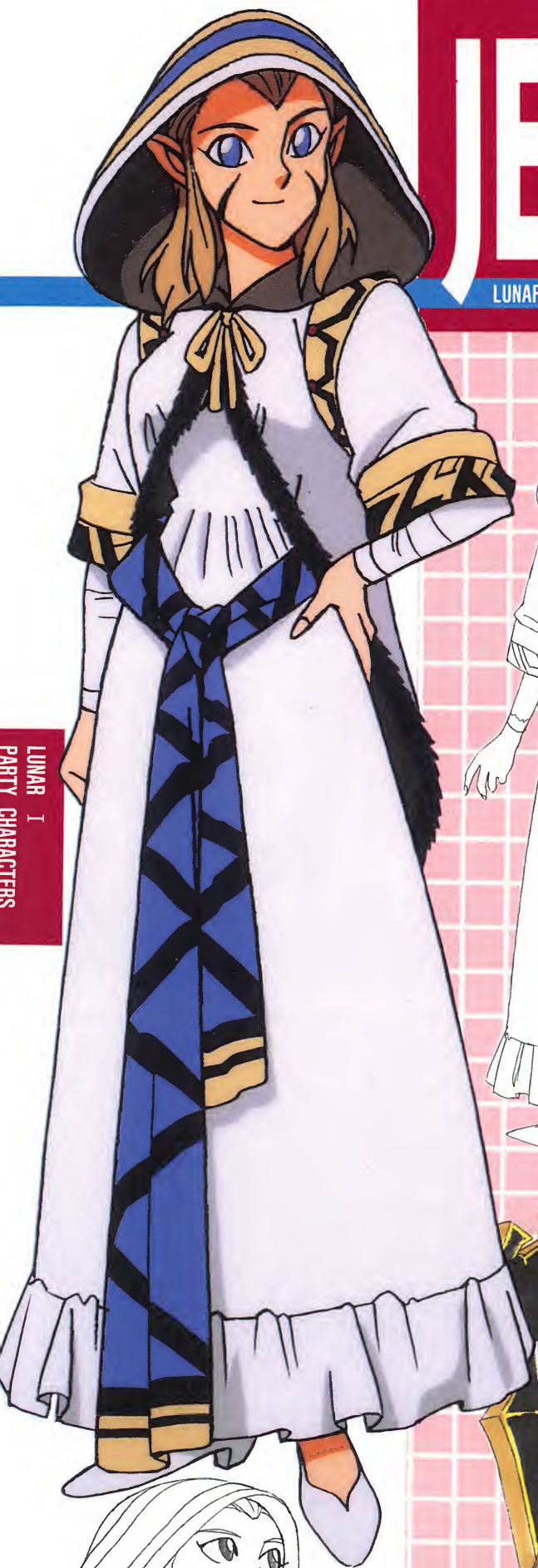


神官を目指す猫娘はファザコン気味のおてんば娘だ

自由都市メリビアの総督メル
の一人娘。両親が四英雄どうしの
せいかミアとは親友の間柄だ。
幼い頃母が死に、以来父に溺愛
され育ってきた。メルの前では
お嬢様しているが、ホントはと
んでもないおてんばさん。だが
母譲りの優しい面もちゃんと持
っている少女だ。キリーとは幼
なじみで彼に恋心を抱いている。

獣人と人間のハーフと
いうことでしたが、ほ
ぼ人間寄りのキャラで
す。フードが気に入っ
てました。(窪岡氏談)

ハイ
お父さん





KILLY

キリー

ナンザスの関所を 治める正義の山賊

少年の頃メル総督に助けられそれ以来メルに気に入られナンザスの関所を任されるようになった。女好き、酒好き、ケンカ好きというんでもないヤツで、すべての女はオレに惚れると豪語するほどの強さを持った正義の山賊青年である。

RAMUS

R I PARTY CHARACTERS ラムス・ファーマイン

金持ち志向のお坊ちゃん 商売の才覚はあったようだ

アレスと同じブルグ村の出身。村長の息子でいつも村長に心配をかけてばかりの少年だった。が、メリビアで店を持ってからメキメキと商売の才覚を現し、「LUNARII」でも登場するほどの大きな商店を一代で築いた。ほのほのとした顔からは想像できないが。

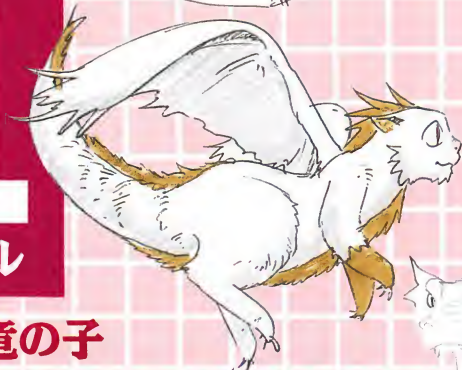


NALL

LUNAR I PARTY CHARACTERS ナル

アレスと育った白竜の子 セーブは彼におまかせだ

アレスやルーナとともに育ったナル。彼はアレスとは兄弟にして親友という深い絆で結ばれている。セーブや陣型などを担当する彼はいわば「LUNAR I」のマスコットの存在。また彼自身、自分が何者かわからなかったが、その後白竜ということが判明した。



DRAGON MASTER DAIN

ドラゴンマスター・ダイ

アレスの憧れ、先代のドラゴンマスター

その昔、ガレオン、レミリア、メルらとともに冒険に出、旅の中でドラゴンマスターを継承し平和をもたらした男。彼はブルグの出身であり彼の墓は村のほずれに特別にしつらえてある。が、本当はここで眠っているわけではなさそうだ…。



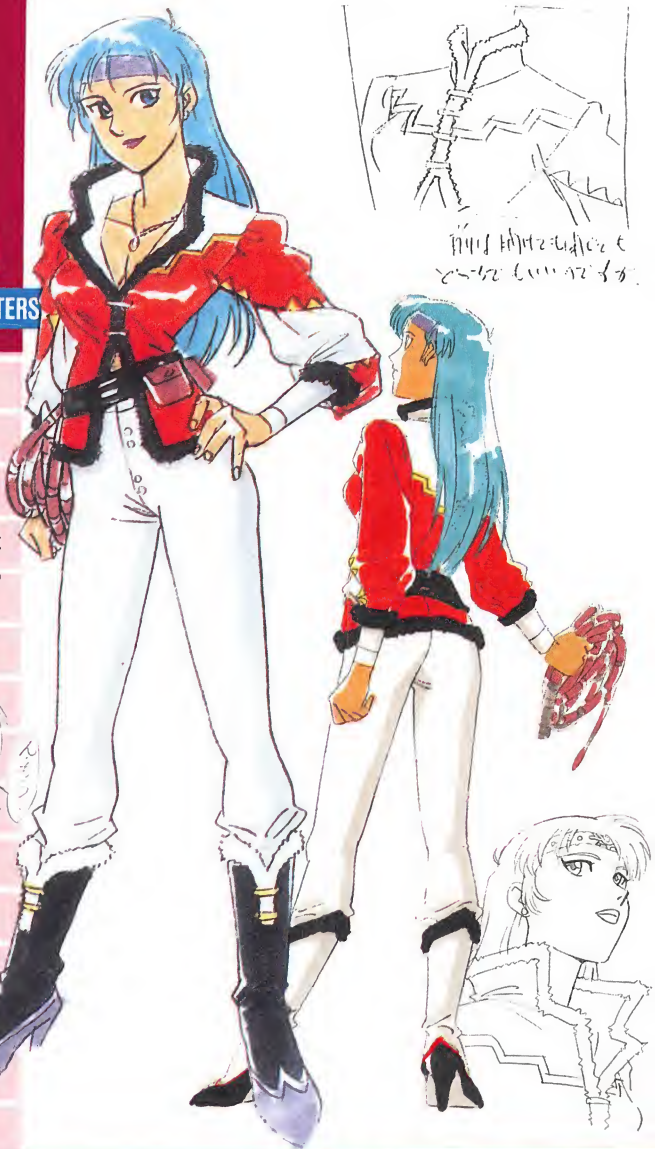


PILYA

ピリア LUNAR I PARTY CHARACTERS

草原の民ピリアは テムジンの若奥さん

ゲーム中では流行り病に侵され、夫の帰りを待つだけの身だったピリア。だが、本当は強くたくましい女性だ。気性も激しく、夫のテムジンを中心に愛しているのが画面を通してひしひしと伝わってくる。動きも機敏で鞭使いは天下一品な女性でもある。



TEMZIN

LUNAR I PARTY CHARACTER

テムジン

独自の文化を持つ草原の民の少年

草原の流行り病撲滅のためはるばるタムルーの村にやってきた草原の民の少年。彼は族長の息子であり、そのせいか若干15歳ながらすでに妻帯者だ。民人の為なら戒律を破ることもいとわない真っ直ぐな気性の持ち主で、腕のほうもかなりたつ男だ。





LAEIK

レイク[ダイン]

行く先々で出会う、おっちゃんは実はダイン

ゲーム冒頭からまるでアレス達の先回りをしているかのように幾度となく出会うおっちゃん、レイク。彼はめっぽう腕っ節が強く、その身ひとつで世界中を旅する変わり者。が、なんと彼がダインだったとは……。今までアレスがブルグでしてきた墓参りは一体何だったんだ！



熊手めい



MAIGHT

マイト・ファーン

3度のメシより研究好きの偏屈じいさん

復讐の為に魔法皇帝に力を貸した発明家

元は蒸気機関の研究をしていたバタネン。しかし、マイト同様世間から変人扱いを受け人の輪からはずされてしまったため、逆に世間の人々を憎み、復讐心から魔法皇帝に手を貸すことに。そしてとうとうあの機械城なるシロモノを作り上げてしまったのだ。すばらしい発明力！

人里離れた場所に研究所と称した塔を建て日夜飛行船の研究に没頭する偏屈じいさん。魔法でことう足りこのルナ世界では彼のことを変人扱いする者も。そのせいかから、彼ははっきり言って人間嫌い。当然アレス達にもあまりいい顔はしないでもけっこう淋しがり屋なのかもしれない。



マイトの奴め

BATANEN

バタネン



今やメリビアの総督 豪傑で正義感の強い男

かつての四英雄の1人。その昔はメリビア周辺海域を荒らしまくっていた彼だが、人間の貴族と結婚して現在は自由都市メリビアの総督を務めている。1人娘のジェシカは目に入れても痛くないほどの可愛いがりようだ。また男っ気の強い少年らを気に入る性格でもある。

MEL

メル・デ・アルカーク



REMILIA

レミリア・オース



XENOBIA

ゼノビア

辺境に住む魔族の長は 体中にイレズミを持つ魔女

自分達魔族を辺境の地に追いやった女神アルテナをひどく憎んでおり、そのせいもあって魔法皇帝に力を貸した魔族の女首長。体中になぜかイレズミが入っている。魔法の力はレミリアをも凌ぐ実力だ。



抜きん出た魔法力の持ち主 現在の魔法ギルドの当主だ

かつての四英雄の1人。魔女ゼノビアにはかなわなかったが、現時点でトップクラスの魔法力を持つ女性。現在世界の魔法を管理する魔法ギルドの長を務めている。ゲーム中ではその実力発揮の場がなかったが、娘であるミアの実力を見れば一目瞭然であろう。



単に自分の趣味で描かせてもらったキャラでした。大人の世界……？（窪岡氏談）

CHALEON

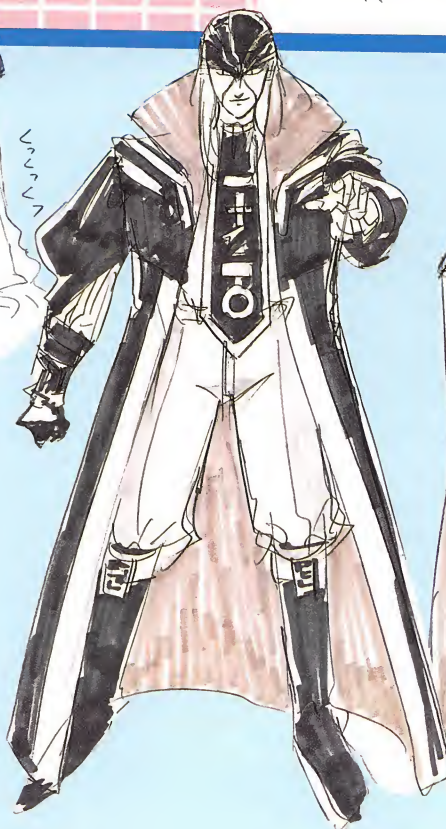
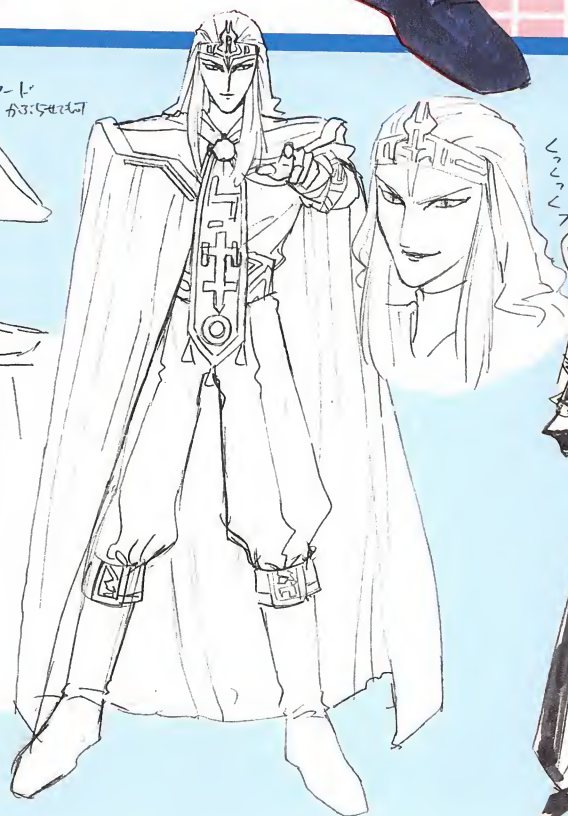
ガレオン

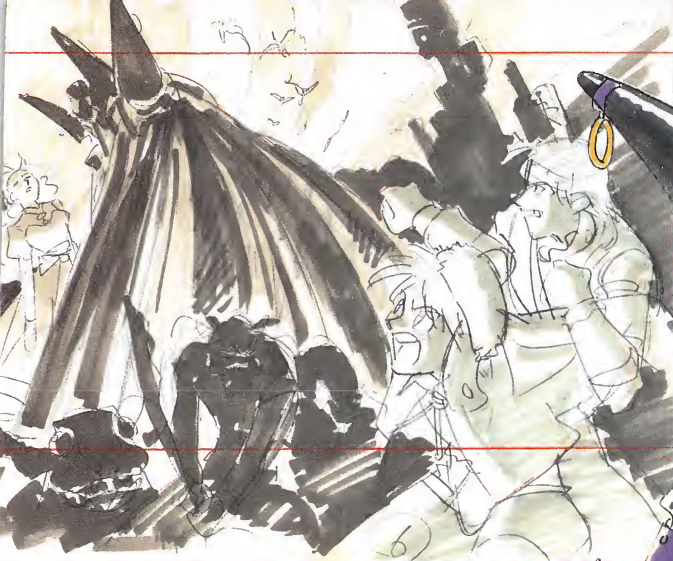
魔法皇帝とヴェーンの宰相、2つの顔を持つ男

かつての四英雄の1人。現在のルナ世界の中では最高の魔法使いで、その力はドラゴンマスター・ダインのそれをしのぐとも。今はヴェーンの魔法ギルドの宰相を務め、後続を指導している。また、魔法ギルドの運営は実質的には彼の手の内にある。屈折した性格の持ち主であり、冷静沈着な顔のウラには大いなる野心が渦巻いている。

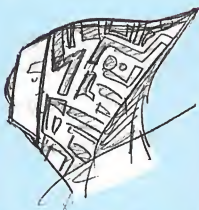


*フールド
かぶ:5センチ

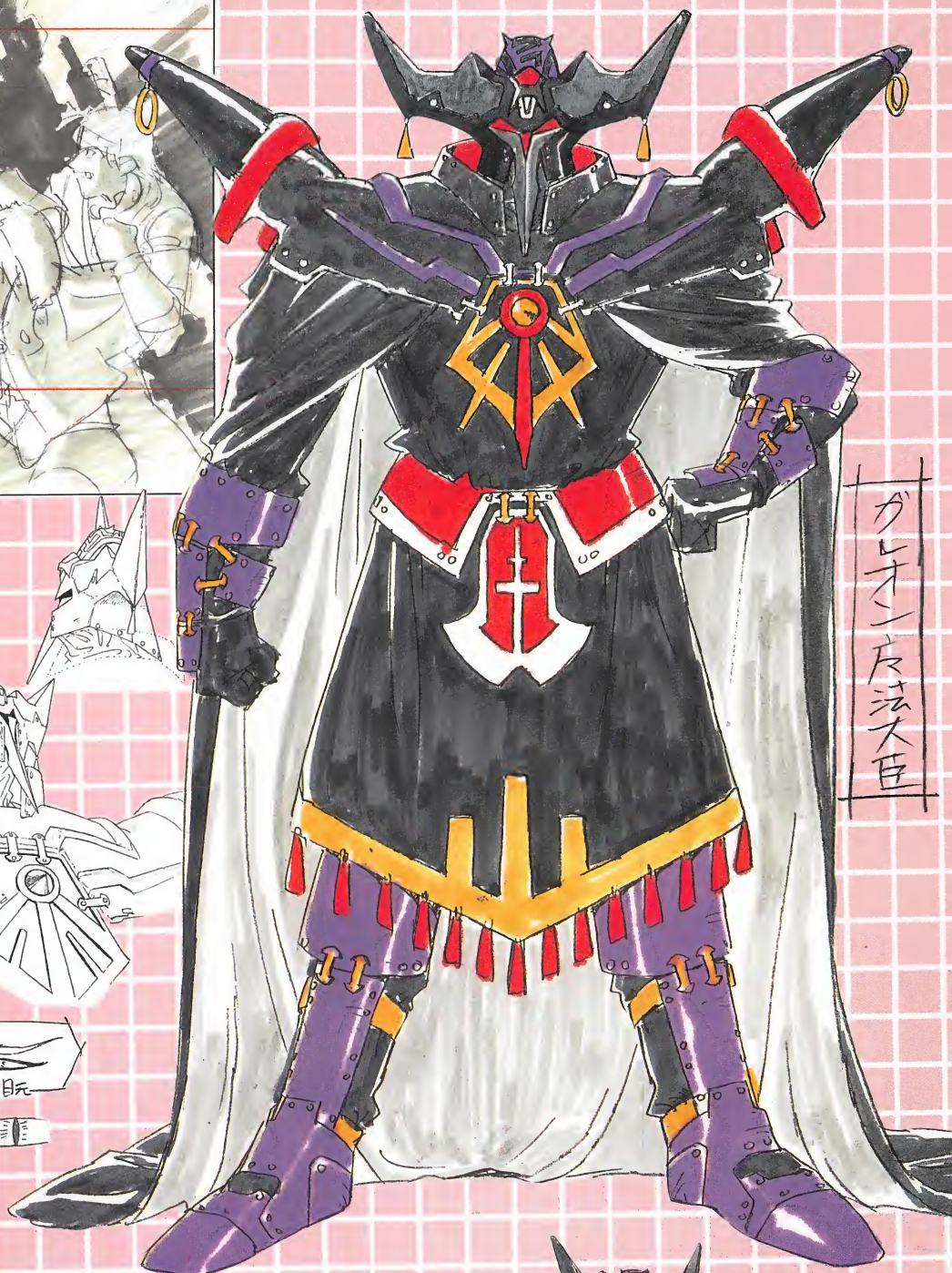




美ガレオン



魔法力こそすべてと思っていたガレオン。彼は四英雄時代にあらゆる意味でダインを超えられない辛さを覚え、アルテサのためにその強大な魔法力をいともあっさり捨てたダインを理解できなかった。だからこそ彼は力の優劣による統率のとれた世界を築きたかったのかもしれない。



ガレオン 魔法大臣

最後のボスである魔法皇帝。しかしてその実体はガレオンであった。いかつい仮面で顔を覆い、町を蹴散らすその姿は悪そのもの。だが彼の居城である機械城には美しい空中庭園が。





CEL-ARTS

ゲームや音楽CDのジャケットとして使用されたセル画。
ここではそういったオフィシャルイラストを紹介しよう。
ゲーム発売までの数カ月間誌面を飾った数々のセル画。

●ゲーム用ジャケット



LUNAR

THE SILVER STAR

(左、下とも) セル原画/窪岡俊之 背景/小倉宏昌 セルワーク/中山久美子
特殊効果/谷口久美子 光学合成/中島秋則
(SPECIAL THANKS) コーディネイト/辻丈一

●広告及び販促用ポスター





●広告用イラスト

(上、下とも) セル原画/窪岡俊之 背景/小倉宏昌 セルワーク/中山久美子
 特殊効果/谷口久美子 光学合成/中島秋則
 (SPECIAL THANKS) コーディネイト/辻社一



●広告用イラスト



●広告用イラスト

(左、下とも) セル原画/窪岡俊之 背景/小倉宏昌 セルワーク/中山久美子
 特殊効果/谷口久美子 光学合成/中島秋則
 (SPECIAL THANKS) コーディネイト/辻社一

●広告用イラスト





●音楽CD用ジャケット(表)



●広告用イラスト

(3点すべて) セル原画/窪岡俊之 背景/小倉宏昌
セルワーク/中山久美子 特殊効果/谷口久美子
特殊撮影/中島秋則
(SPECIAL THANKS) コーディネイト/辻壮一

●広告用及び販促用ポスターイラスト



●音楽CD用ジャケット(裏)

●広告及び
販促用ポスター



(上) セル原画
窪岡俊之 背景
スタジオ美峰
ルワーク／中山
美子・中村近
特殊効果／谷口
美子・山本公
学合成／中島利
進行管理／松岡
・田川成宏
(下) セル原画
窪岡俊之 背景
スタジオ美峰
ルワーク／中山
美子 特殊効果
谷口久美子 光
合成／中島秋則
進行管理／松岡
・田川成宏

CEL-ART

●広告用イラスト





●広告用イラスト



●ゲーム用ジャケット

(上) セル原画／窪岡俊之 背景／スタジオ美峰
セルワーク／中山久美子 特殊効果／谷口久美子
光学合成／中島秋則 進行管理／松岡誠・田川成宏
(左) セル原画／窪岡俊之 背景／スタジオ美峰
セルワーク／中山久美子 特殊効果／斎藤文史
光学合成／中島秋則 進行管理／松岡誠・田川成宏

●音楽CD用ジャケット

LUNAR I・II 公式設定資料集

平成7年4月6日 初版発行

発行人 橋本五郎

- 編集……………セガサターンマガジン編集部
アミューズメント書籍編集部
- 本文・構成……………岡崎栄子
- 編集協力……………重馬 敬、赤司雄俊
- 製作協力……………ゲーム アーツ
- カバーイラスト……………窪岡俊之
- 本文イラスト……………窪岡俊之、佐藤 肇、船戸明里
- エディトリアルデザイン……………村田雅英[M'S]
- 写真……………鬼頭栄次
- 印刷・製本……………大日本印刷株式会社

発行所 ソフトバンク株式会社

出版事業部

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3

編集部 Tel. 03-5642-8187

販売局 Tel. 03-5642-8101

©GAME ARTS/STUDIO ALEX

キャラクターデザイン/窪岡俊之

イメージイラスト/佐藤 肇

©SOFTBANK CORP.

PRINTED IN JAPAN.

ゲーム内容に関してのご質問は受け付けておりませんので、ご了承下さい。

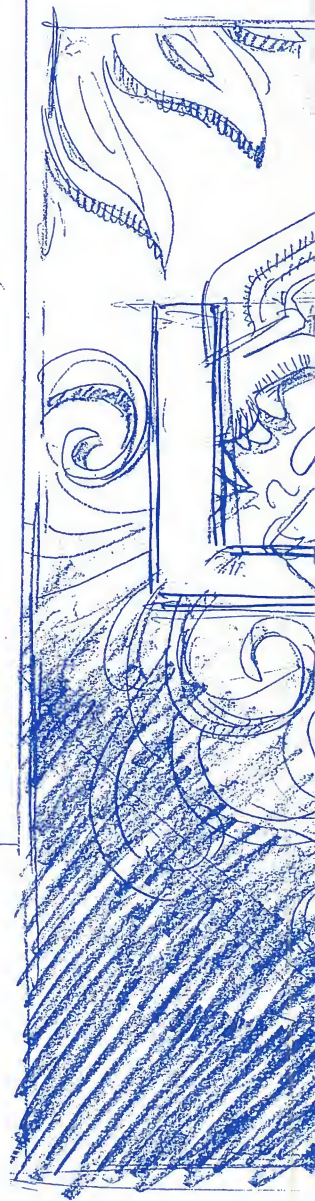
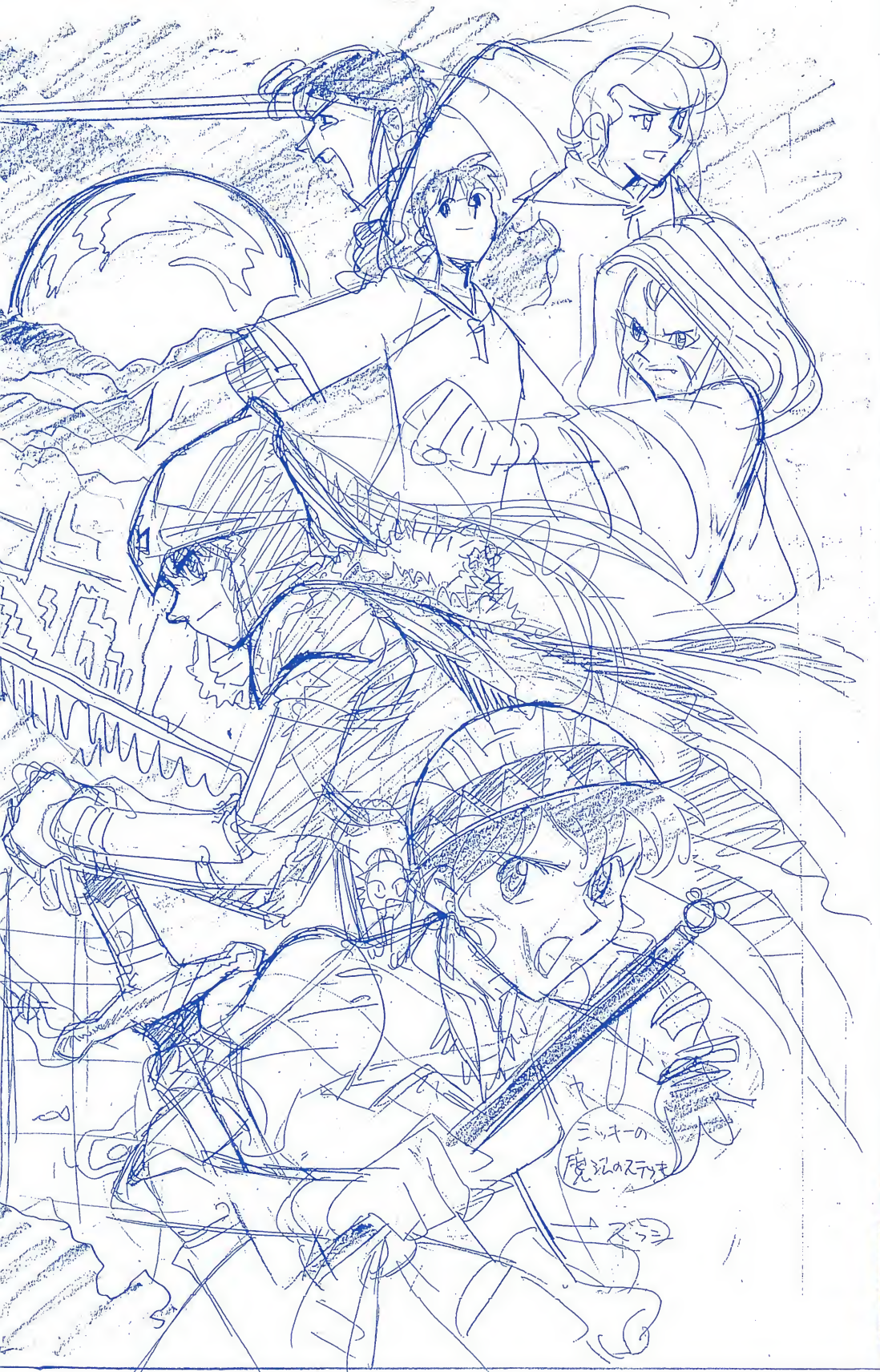
落丁本、乱丁本は小社販売局にてお取り替えいたします。

定価はカバーに記載されております。

禁無断転載・複製

ISBN4-89052-662-5





SOFT BANK ソフトバンク 定価2,800円（本体2,718円）



9784890526628



1910076028008

ISBN4-89052-662-5

C0076 P2800E

